SUPER GAMEPOWER

156 GOLPES DE REAL BOUT SPECIAL

Nº 37 - R$ 4,00
NOVA CULTURAL

STREET FIGHTER III
BOTA FOGO NO ARCADE

DOOM E TUROK TRAZEM TIROS E AÇÃO AO N64

DETONADOS:
MAUI MALLARD (SNES)
BUGS BUNNY (MEGA)

P.STATION
FINAL FANTASY VII

SATURN
DIE HARD ARCADE

GAMEPRO DIRETO DOS USA

6642

ISSN 0104-611X
000037
9 770104 611006 7

ESPECIAL!
AS PRIMEIRAS IMAGENS DE
MORTAL KOMBAT IV

Tem craque na quadra.

Dharma Basketball.

DHARMA

DISPARADO

SUPER GAMEPOWER

Sumário

PATO EM DOSE DUPLA
O Pato Donald aparece em versões para o Mega (pág. 40) e para o SNes (pág. 54) no jogo Maui Mallard. O pato virou detetive!

TRÊS VEZES STREET FIGHTER
Com nove lutadores novos, gráficos chocantes e movimentação de primeira, Street III arrasa (pág. 42)

LABIRINTOS EM 64 BITS
O novo console da Nintendo ganha sua primeira versão de Doom e mostra o que é um jogo de ação e tiro de verdade (pág. 18)

ESTRÉIA DE GALA
Final Fantasy começa com o pé direito no P.Station com sua sétima versão. Um jogaço!!

CIRCUITO ABERTO 10
A Nintendo anuncia redução de preço do N64 no Japão

PRÉ-ESTRÉIA 12
SGP mostra as primeiras imagens do novo Mortal

GOLPE FINAL 44
Um show de pancadas para Real Bout Fatal Fury Special

ESPORTE TOTAL 46
Emoção e velocidade em 2 jogos de corrida para P.Station

SUPERGP DICAS 48
Final especial de Donkey 3 e muitos códigos para Die Hard

DETONADO 54
Os jogos para SNes e Mega fazem a alegria da galera

COMPUTER ZONE 62
Red Alert, nova versão de Command & Conquer

FINAL STAGE 64
Conheça os lances finais da trama de Policenauts

JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA
Bugs Bunny in Double Trouble 58
Donald in Maui Mallard 40

SNES
Arkanoid - Doh it Again 38
Maui Mallard in Cold Shadow 54
Vs. Collection 39

SATURN
Die Hard Arcade 24
Elevator Action Returns 28
Enemy Zero 26
Hulk 30
Independence Day 31
J-League Victory Goal '97 17
Policenauts 64
Real Live Parodius Forever with me 32
Resident Evil 13
Soviet Strike 27
Taromaru 25

P.STATION
Ace Combat 2 16
Final Fantasy VII 34
Ghost in the Shell 14
Hulk 30
Independence Day 31
Perfect Weapon 36
Policenauts 64
Rally Cross 46
Real Live Parodius Forever with me 32
Spider 37
The King of Spirits Max 47
The Lost World 15
Time Crisis 16
Xevious 3D 14

3DO
Policenauts 64

NINTENDO 64
Dark Rift 14
Doom 64 18
Turok, the Dinasaur Hunter 22

ARCADE
Darkstalkers Jedah's Damnation 13
Mortal Kombat IV 12
Street Fighter III 42
Virtua Striker 2 14

PC CD
Command & Conquer Red Alert 62
Lords of the Realm II 63

NEO GEO CD
Real Bout Fatal Fury Special 44

Ilustração de Capa: HECTOR GOMEZ E ROKO

SUPER GP CARTAS

O Baby nem acreditou! Depois de tanto tempo sem fazer o jogo da capa, este mês ele se divertiu pra valer. Afinal, não é sempre que se pode juntar dois nomes como Street Fighter e Mortal Kombat na mesma capa. Na pole position da informação, *SGP* traz, ao mesmo tempo em que o jogo é lançado nos arcades, o esperadíssimo Street Fighter III, que vem com novos gráficos, uma movimentação detonante e novos personagens. Já de Mortal Kombat trazemos as primeiríssimas imagens, recém-saídas do forno. Mas tem muito mais. O Nintendo 64 começa a arrepiar. Doom 64 e Turok mostram o porquê. No Golpe Final, você tem 156 golpes para Fatal Fury Real Bout Special. Nos detonados, os 16 bits mostram que ainda estão vivos. A Marjô ralou para terminar Maui Mallard in Cold Shadow (SNes) e Bugs Bunny in Double Trouble (Mega). O Saturn tem um game de ação pra ninguém botar defeito, Die Hard Arcade. O Kamikaze fez um minidetonado do Final Fantasy VII, que estréia no P.Station. E o Computer Zone ganha dois jogaços, Command & Conquer Red Alert e Lords of The Realm II. E aguardem, pois no mês que vem *SGP* faz três anos e o presente de aniversário vai ser seu!!

O CHEFE

LORD MATHIAS

Enfim, o Lord colocou as mãos em Doom 64. As mãos e as teias, já que depois de jogar Spider o cara ficou se achando o homem-aranha do pedaço. O Baby só chama o cara de Lord Teia.

RECOMENDADOS

DOOM 64
SPIDER
MAUI MALLARD (MEGA)
SOVIET STRIKE

BABY BETINHO

O machão chorou quando viu as primeiras fotos de Mortal Kombat IV. Mas quem chorou pra valer foi o Kamikaze que, inocente, levou uma surra em Street Fighter III.

RECOMENDADOS

MORTAL KOMBAT IV
STREET FIGHTER III
REAL BOUT SPECIAL
TUROK

MARCELO KAMIKAZE

Final Fantasy VII chegou e o japonês sumiu. O cara jogou durante quatro dias seguidos e saiu da sala quase sem palavras. Na verdade, com apenas uma: maravilhoso!

RECOMENDADOS

FINAL FANTASY VII
REAL LIVE PARODIUS
COMMAND & CONQUER
ENEMY ZERO

MARJORIE BROS

Marjô tentou correr do perigo jogando Rally Cross, mas não deu certo: ela teve de ajudar o Pernalonga e o Pato Donald em Bugs Bunny in Double Trouble e Maui Mallard.

RECOMENDADOS

RALLY CROSS
BUGS BUNNY
MAUI MALLARD (SNES)
ELEVATOR ACTION

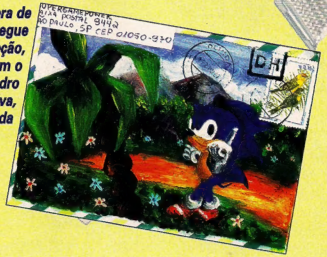
ARTE NO ENVELOPE

Os animais pré-históricos estão em alta e valeram o prêmio do mês para o mineiro Eber Ferreira Queiroz, da cidade de Lagoa Santa. E fiquem espertos, pois no mês que vem vão rolar novidades na área

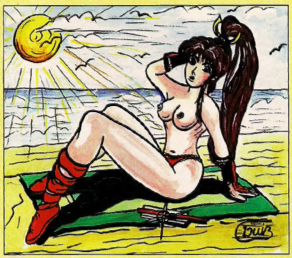
PREMIADO

Os mineiros estão dominando o pedaço! O Eber Ferreira Queiroz, de Lagoa Santa, mostrou que é chegado em um primitivo e faturou o prêmio do mês

A galera de Pernambuco segue firme na seção, dessa vez com o Sonic do Sandro Firmino da Silva, de Olinda



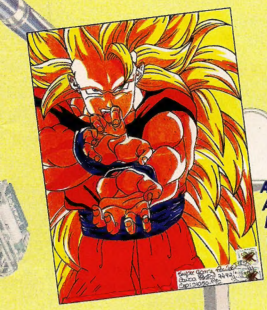
O Sonic anda invocado com o Mario Bros e com o Chefe. Pelo menos lá pelos lados de Indaiatuba, SP, onde mora o João Carlos Santos



O Luís Antônio de Oliveira, da cidade de Alto Caparaó, não esconde de ninguém que é fã de carteirinha da Mai Shiranui. E, num sonho bem ao gosto dos mineiros, imaginou-a na praia

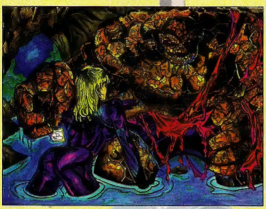
e AGORA AKIRA

Se você tem um Saturn e faz parte do time de fissurados em The King of Fighters '96, deve ter ficado meio passado com a matéria da edição 36 de *SGP* (pág. 21). Afinal, a matéria mostrou os mestres mas não dizia como acioná-los! Vamos lá: aperte Start e, sem soltar, ↑ + Y, → + A, ← + X, ↓ + B. O sinal de + indica os botões que devem ser apertados ao mesmo tempo. Outro problema da galera do Saturn foi com Fighters Megamix (pág. 18). São 32 lutadores no total e não disponíveis logo de cara. Mas nem tudo são reclamações (pelo contrário, eu é que sou chato!). A edição saiu das mais bonitas e quentes. E o pessoal da gráfica não economizou tinta dessa vez!



O Valter Felipe Puke, de Nova Odessa, SP, mandou até um puxão de orelhas no Chefe. Além do seu Vega, é claro

A gatinha carioca Ana Paula Gomes Ferreira, de São Gonçalo, se liga na cabeleira loura do Goku



Que coisa! O Sidnei Paschoal Braga, de São Paulo, SP, caprichou no desenho da Coisa e, de quebra, pintou um clone da Carla Perez junto

Robson Gomes Ferreira, de Registro, SP, arrepiou no traço dos personagens de Samurai Shodown IV

As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável

BILL GAMES

Criar é preciso, mas se o dinheiro entrar sem necessidade de muita imaginação, tudo bem. Jogadores e jogadoras, por essa trilha segue a indústria de jogos. Ao mesmo tempo em que temos ótimas novidades como Turok e Tomb Raider- cada vez mais raras, é verdade- os clássicos já chegam ao requinte de ter a versão da versão. A salvação são o instinto de sobrevivência e a modernização tecnológica, que não deixam ninguém dormir em cima das glórias passadas. Menos mal, assim a Midway pôde trazer um novo Mortal, agora poligonal, e a Capcom parou de patinar nos Alpha, Zero etc. e botou Street Fighter III na praça. Novidade não faz mal a ninguém!

GAMES STATION

Somos uma Locadora de LANÇAMENTOS

★ Aparelhos
★ Cd's
★ Cartuchos
★ Acessórios

Atacado & Varejo

Assistência Técnica Especializada

Atendemos via SEDEX para todo Brasil

TELEFAX: (011) 543-5753

Rua: Antônio de Macedo Soares, 1322
Campo Belo - S. P.
CEP04607- 002

Qualidade & Segurança

Temos Cards (MAGIC)

A Marjorie Responde

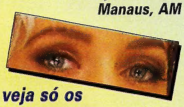
Marjorie, detesto fazer isso, mas tenho de corrigi-la, pois existe um jeito fazer o **Sonic 2** ficar invencível. No menu de fases, selecione o Sound test, ouça as músicas 4-1-2-6-1-9-9-2-4, escolha a fase e comece a jogar. Se pegar pelo menos 50 anéis, o Sonic ficará dourado, rápido e invencível. Marjorie, porque o Baby é careca?

Patrícia Portugal
São Paulo, SP

MB: ***Paty, obrigada pela correção. Quanto ao Baby, parece que ele era fã do Kojak na infância...***

Querida Marjorie, concordo com o Hugo Mellincouvicht (***SGP*** 34), você deve ser uma mocréia. Por que não usa suas fotos, sem esse papo de irmã-gêmea?

Sandro Araújo da Costa
Manaus, AM



MB: ***Querido Sandro, veja só os meus olhos de preocupação...***

TIO DOS GAMES

Pessoal da poderosa ***SGP***, sou Carlos Rogério Casarini, 35 anos e tenho duas filhas, de 11 e 5 anos. Nós e minha mulher, Geni, de 33 anos, somos leitores de ***SGP*** e gamemaníacos. Todo fim de semana reunimos um pessoal e fazemos disputas bem legais. Mas estamos com dificuldades no "Palace Midas" em Tomb Raider. Pedimos a ajuda de vocês.

Carlos Casarini,
São Bernardo, SP

CHEFE: tio Carlos, detonamos o jogo na edição passada (36).

Clubes

Quem quiser associar-se ao Winner Club Game, mande seus dados pessoais e R$ 1,00 e receba mensalmente nossos boletins. Escreva para

Winner Club Game
Av. Rio do Pau, 646, Anchieta,
Rio de Janeiro, RJ
CEP: 21645-520

CLASSIFICADOS

Vendo **Saturn** com **2 controles**, por R$ 450,00. Ou troco por **P.Station**. Tratar com Émerson, tel. (011) 6141-0580, São Paulo, SP.

Vendo um **SNes** com **2 controles** e **17 cartuchos** (9 de RPG e 8 de ação) por R$ 500,00. Tratar com Cecília, tel. (019) 247-4761, Campinas, SP.

Troco o **CD Nights**, para Saturn, por Panzer Dragoon ou outro de meu interesse. Só para o Rio de Janeiro. Tratar com Altair, tel. (021) 234-5125 ou 568-0547.

Compro **carts de SNes** ou troco os games Art of Fighting 2, Michael Jordan, NBA 95, Power Rangers por outros do meu interesse para SNes. Escrever para Jeremias Barbosa de Souza, rua Luiz Gomes de Lima, 70, Belém, Paraíba. CEP: 58255-000.

Vendo um **Mega Drive III** com **3**

Rosa Shock

Tenho 11 anos e uma sugestão: que tal fazer concursos de Arte no Envelope só para as meninas? Talvez assim tenha mais desenhos no Rosa Shock. Ah, adoro todos, principalmente o Marcelo!

Meyre Sato
Curitiba, PR

MB: ***Meyre, adorei seu desenho do Kamikaze e aproveito para publicá-lo.Mas podemos competir com os meninos nas Artes, pois já saímos com o prêmio mais de uma vez***

Meu nome é Raissa Krettle e tenho 8 anos. Acho a ***SGP*** interessante, mas precisa de mais passwords, fotos maiores e mais manhas. Sou menina mas adoro videogames.

Raissa Krettle
Governador Valadares, MG

MB: ***Raissa, meu anjo, você só tem 8 anos mas já faz comentários de profissional! Vamos levar em conta!!***

SUPER GP RESPONDE

Virtua Fighter 3 sairá para Saturn? Quando sai o novo **DarkStalkers** com a placa CPS II? E **Street Fighter III**, para quando está previsto?

Ademar Salvadori
Campo Mourão, PR

BB: ***Parece que você gosta mesmo de luta, cara! VF 3 sai para Saturn ainda este ano. DarkStalkers III deve estar pintando este mês com a nova placa. Pelo que sabemos vai chamar DarkStalkers mesmo. Street já está na sua SGP. Até!***

controles, dois de seis botões e um de três botões, com o jogo Super Street Fighter II, tudo na caixa, por R$ 290,00. Tratar com Fábio, rua Alagoas 275, Campina Grande, PB.

Vendo um **Mega** com **joystick comum**, de 6 botões, e **um controle** turbo com fone de ouvido. Junto, os seguintes jogos: Mortal 1, Street Fighter, Last Battle, Exterminador do Futuro e Fifa 96. Tudo por R$ 160,00. Ou troco por um **Saturno** e volto dinheiro. Compro um **P.Station** com um controle e um CD. Tratar com Murilo, tel. (016) 729-5185, Ituverava, SP.

Vendo **fitas de vídeo** do Ranma 1/2. São 165 capítulos, mais 8 longas-metragens, 2 especiais e um com vários clips. Ao todo são mais de 176 desenhos, tudo por R$ 60,00. Vendo também 12 mangás em ótimo estado por R$ 30,00. Tratar com Rogério Yaga, tel. (011) 5873-0915, ramal 27, SP.

Quantos polígonos pode rodar o Nintendo 64? Qual é a capacidade de armazenagem dos cartuchos. Quando sai **Cruis n' USA** do N64?

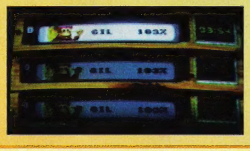
Richard Bachmann
Blumenau, SC

MK: ***Segundo a Nintendo, o console pode processar até um milhão de polígonos. Em tese, os cartuchos não têm limite de armazenagem, mas, para o fabricante quanto menos memória, mais barato. Cruis n' USA já está disponível.***

ANIMAL!!

Estou mandando esta carta para mostrar que eu fechei Donkey Kong 3 com 103% e achei o segundo final levando os 15 pássaros-banana para a mãe deles. Marjorie, sua irmã é uma gracinha, mas que tal uma foto sua na revista?

Gilberto Diduch
Campo Largo, PR



Escreva sempre para Supergamepower, a melhor revista de games do planeta!! O chefe quer saber sua opinião sobre o que rola em SGP.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01050-970

MULTI GAMES

A MAIS COMPLETA LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS LANÇAMENTOS

3 DO
SEGA CD
NEO CD
32 X
NEO GEO
PLAYSTATION
MEGA DRIVE
SUPER NES
SATURN
JAGUAR

AGORA EM 2 ENDEREÇOS

LOJA 1
RUA SERRA DO JAPI, 859
TATUAPÉ - CEP 03309-000
TEL/FAX 941 9957

LOJA 2
RUA CONSELHEIRO MOREIRA DE BARROS, 540
SANTANA - CEP 02018-011
TEL/FAX 959 0530

CIRCUITO ABERTO

NINTENDO 64 FICA MAIS BARATO NO JAPÃO

A Nintendo realmente veio com tudo com seu N64. Enquanto no Brasil o preço do console gira em torno dos R$ 600, no Japão está abaixando. Dos US$ 203 que valia quando foi lançado, o console teve seu preço reduzido para US$ 137. A medida, pelo menos até o momento, só vale para o Japão. Nos EUA nada foi anunciado. Yasahiro Minagawa, da Nintendo, disse que essa redução se deve ao sucesso do console e ao aumento da produção do N64, outra medida recém-anunciada. Isso significa que, a partir de abril deste ano, a fabricação do hardware do N64 saltará de 700 mil para 1 milhão de unidades por mês. A decisão se deve à alta demanda do produto, não só no Japão mas também nos Estados Unidos. Além disso, o console foi lançado no mês passado na Europa, onde também há expectativa de grande vendagem. Para se ter uma idéia, no final de 96, a Nintendo havia produzido 3,99 milhões de consoles N64. Dessa quantidade, 1,85 milhão ficou no Japão e 2,14 milhões embarcaram para os EUA, por onde alguns passaram antes de vir para o Brasil. Isso sem contar o disk drive do console 64 bits, que deverá representar novas alternativas para os jogadores. Com tudo isso, a grande "N" espera contabilizar ao final dos últimos 12 meses um lucro que ronda a casa dos US$ 800 milhões. Mas não é só a Nintendo que vai reduzir preços. A Sony anunciou que o P.Station, que era vendido a partir de US$ 180, cairá para US$ 149 nos EUA. O preço dos jogos também será reduzido. Os mais baratos custarão US$ 20.

A produção do N64 vai subir de 700 mil para 1 milhão por mês

RESIDENT EVIL 2 SAI PARA P.STATION E SATURN NESTE ANO

A Capcom vai rechear os consoles de 32 bits de jogos. Saturn e P.Station vão ter uma safra de primeira até o final do ano. Confira.

P.STATION

Buster Bros - 15/04/97
Marvel Super Heroes - junho
Mega Man X4 - junho
Street Fighter Collection - junho
Mega Man Battle & Chase - primeiro semestre
Breath of Fire 3 - segundo semestre
Resident Evil 2 - segundo semestre
Mega Man Neo - segundo semestre
X-Men Vs Street Fighter - segundo semestre
Darkstalkers 3 - segundo semestre

SATURN

Buster Brothers - março
Mega Man X4 - junho
Street Fighter Collection - junho
Marvel Super Heroes - junho
Resident Evil - agosto
Dungeons & Dragons Arcade Collection - agosto
Resident Evil 2 - segundo semestre
X-Men Vs Street Fighter segundo semestre
Darkstalkers 3 - segundo semestre

SQUARE E NAMCO JUNTAS NOS ARCADES

Pode ser apenas mais uma fofoca, mas tudo indica que essa mistura vai rolar e que vai dar certo. Com o lançamento de **Tobal No.1**, a Namco afirmou ter ficado impressionada com a recente expansão da Square no ramo dos RPGs. E ficou provado também que a Square tem a habilidade de renovar e introduzir bastante ação em jogos do gênero. Isso pode ter sido um passo para a união dessas duas empresas monstruosas no ramo dos games. Se a Namco, criadora de sucessos como **Tekken** e **Ridge Racer** unir forças com a Square, de **Final Fantasy** e **Secret of Mana**, para criar jogos de arcade, podem aguardar que coisa boa deve pintar por aí!

DONKEY KONG COUNTRY VAI VIRAR DESENHO ANIMADO

Já estava na hora de Donkey Kong receber sua homenagem. Uma equipe de animadores está criando uma série de desenho animado com gráficos 3D renderizados, bem parecidos com o jogo estrelado por Donkey Kong e sua turma. Eles vão chegar às telinhas lá pro final de 97, sem data muito certa ainda. Quem está no comando não é a Rare, e sim um trio formado pela Nelvana e Medialab em associação com a Westcom Entertainment. Na verdade, o pessoal demorou para perceber que Donkey Kong tinha tudo para virar um desenho.

NC

GAMES & ARCADES

Street Fighter III
Tekken III

Placa X-MEN
Vs.
Street Fighter 0

Todos Modelos
de Gabinetes

Neo-Geo

• Kizuma II
• Samurai Shodown IV

e toda a linha de games

• Nintendo 64
• Super Nintendo
• Playstation
• Sega Saturn

Despachamos Via
Sedex
para todo o Brasil

Fax/Fone : (011) 9591157

PRÉ ESTRÉIA

Finalmente! Mortal Kombat IV mostra a cara e dá uma idéia do que será a nova versão do campeão. DarkStalkers ganha sua 3ª versão e Resident Evil chega ao Saturn. O P.Station fica com o novo Spielberg

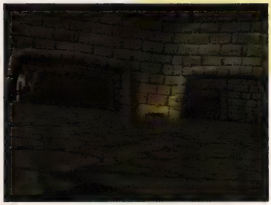
MORTAL KOMBAT IV

MIDWAY

luta

ARCADE

A galera da Midway não quer saber de descanso. Além de anunciar um RPG de **Mortal Kombat**, já está na parada de novo com **MK IV**. De acordo com Ed Boon, o cabeça pensante da série, esse novo Mortal vai ter algumas mudanças em comparação com os anteriores. É claro que os gráficos foram melhorados, mas, além disso, a Midway usou uma nova placa de arcade bem potente, com dois voodoo chips e capacidade para processar 1,5 milhão de polígonos em uma velocidade de 60 frames por segundo. A jogabilidade também mudou para um ambiente totalmente 3D. O que impressiona é que dessa vez **MK** não vai ter sua marca registrada, as finalizações. Ed diz que isso é para deixar o jogo mais sério e sombrio. Tomara que as pancadas não eliminem as risadas!



Previsto para o 2º semestre de 97

DARKSTALKERS: JEDAH'S DAMMATION

CAPCOM
luta
ARCADE

Enquanto o jogo ainda não chega aos arcades, alguns rumores na Capcom indicam que **Darkstalkers 3** só vai chegar a alguns consoles caseiros, ainda indefinidos, lá pelo final de 97. **Darkstalkers: Jedah's Dammation** (ou **Vampire Savior** em terras japonesas) tem quatro novos personagens. Jedah, que dá o nome ao título; Bullets, uma pequena garota bem poderosa e que tem um cachorro; Q-Bee, uma personagem metade abelha, metade mulher; e Lilisu que, aparentemente, é irmã de Morrigan. O resto do pessoal já é conhecido das versões anteriores. Alguns ficaram esquecidos dessa vez, como Phobos, Pyron e Donovan.

Sem previsão de lançamento

RESIDENT EVIL

CAPCOM
ação
SATURN

Demorou para sair, mas **Resident Evil** finalmente vai fazer sua estréia no Saturn. O jogo é praticamente o mesmo da versão para P.Station. A grande diferença que acompanha o jogo do Saturn é que este virá com armas novas, assim como a versão para PC.

Também existem especulações de que se possa trocar de roupa desde o começo do jogo. No P.Station é preciso terminar o jogo pelo menos uma vez para pegar a chave do closet. Fora isso, o terror vai tomar conta desse game, que é um **Alone the Dark** com muito mais ação e diversão. E, de quebra, **Resident Evil 2** está previsto para o final do ano e deve sair para os 2 consoles ao mesmo tempo. A galera que gosta de suspense e ação não vai reclamar. Mandem bala nos zumbis!

Disponível no 1º semestre de 97

VIRTUA STRIKER 2

SEGA
futebol
ARCADE

Virtua Striker 2 vai ser o primeiro jogo de esporte a chegar aos arcades com a nova placa da Sega, a Model 3. Apesar da jogabilidade não ter sido alterada, essa sequência traz várias novidades. Foi incluída a opção de jogo à noite ou de dia, de acordo com o fuso horário do local da partida. São três estádios, e quanto mais perto da final, mais lotados eles ficam. A galera também se empolga cada vez mais com as jogadas. Essas trazem um novo sistema de táticas que podem ser alteradas a toda hora. O visual está bem legal. Os anúncios, o placar e todos os detalhes ficaram bem caprichados. Até a bola, se você reparar, é a oficial da Copa de 94, a AS551 Questra. Bola pra frente!

Sem previsão de lançamento

XEVIOUS 3D

NAMCO
tiro
P.STATION

Quem não se lembra do antigo **Xevious** dos anos 80? Para matar as saudades, ele está de volta todo reformulado. Agora você pode mudar a visão para superior ou para dentro da cabine em uma perspectiva em primeira pessoa. Os chefes estão bem difíceis e com a nova jogabilidade, **Xevious 3D** tem tudo para voltar a ser um clássico nos anos 90.

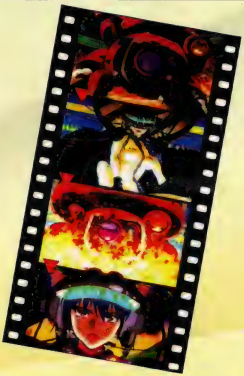
Sem previsão de lançamento

GHOST IN THE SHELL

SONY
ação
P.STATION

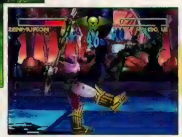
A obra de Shirow Masamune virou jogo, depois de ter sido adaptada ao cinema. O demo ficou melhor que o desenho animado, mas o jogo ficou muito simples. Poderiam ter aproveitado melhor a ação do original. Talvez mude na versão final. Tomara!

Sem previsão de lançamento



DARK RIFT

VIC TOKAI
luta
NINTENDO 64



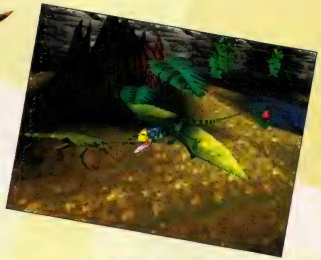
Em **Dark Rift** você escolhe entre oito guerreiros enormes e equipados com diversas armas. Com uma jogabilidade sólida, os lutadores têm vários tipos de golpes, como arremessos, combos com até 10 hits, projéteis, bloqueios e combo breakers. O visual realista e a rapidez estão demais. Os cenários contam com diversos efeitos, como névoa, trovões e muito mais. A porrada vai rolar no N64!

Disponível em abril/maio

THE LOST WORLD

DREAMWORKS
ação
P.STATION

The Lost Word é a nova superprodução de Steven Spielberg que deve chegar aos cinemas americanos no meio do ano. Trata-se de uma continuação do sucesso de bilheteria **Jurassic Park**. E, como Spielberg não vacila, o jogo também já está a caminho. A história do filme e do jogo se passa na mesma ilha do primeiro triller, a Ilha Nublar. Quatro anos se passaram desde a sua destruição, e a trama se dá no Site B, a incubadora em que os dinossauros foram levados antes de irem para o parque. O cientista Iam Malcolm foi enviado para checar a ilha com um biólogo, um caçador e duas crianças pentelhas. A aventura começa quando eles chegam lá e têm uma surpresa. Dessa vez, você vai jogar no papel dos dinossauros e dos humanos, chegando até a jogar com o Tiranossauro Rex. Esse é um trabalho sério, coisa que você vai comprovar quando jogar. Muito bem feito e cheio de ação, **The Lost World** já é antecipadamente um dos melhores do ano!



Previsto para junho

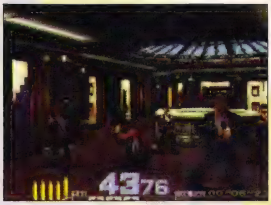
TIME CRISIS

NAMCO
tiro
P.STATION

A Sega tem o **Virtua Cop** e a Namco ataca com **Time Crisis**. Esse jogo de tiro em primeira pessoa inova numa ação inédita nesse gênero: a de se esconder. É nessa hora também que se faz a troca de pente da sua arma. Mas não fique muito na defensiva, pois o tempo é curto e, dependendo

variar existem fases que não tem no fliperama. Você controla o policial Richard Miller e tem vários casos para resolver. Com todos esses elementos, **Time Crisis** tem cacife para ser um dos melhores jogos de tiro do mercado.

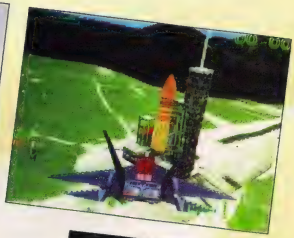
Previsto para o 1º semestre de 97



dele, sua rota muda. É claro, para ver o melhor final, você tem de detonar os bandidos o mais rápido possível. O jogo virá com a pistola Guncom, que a Namco garante ser mais precisa que a do arcade (será que tem "kick back" também?). Pra

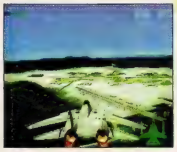
ACE COMBAT 2

NAMCO
tiro
P.STATION



O super simulador da Namco voltou mais sofisticado. Para começar, os gráficos estão bem mais reais. Parecem fotos aéreas. E as missões então? Tem mais do que o dobro que seu antecessor. E não é só quantidade, é qualidade e variação também. Existem missões de resgate e de bombardeio, além dos extermínios e de proteção aos VIPs, como o de Ace Combat. Os detalhes

são impressionantes.
As asas, os "flaps" e os "air brakes" se mexem com perfeição, tal como num caça de verdade. Você vai pilotar aeronaves clássicas como o F-14 Tomcat (aquele do Top Gun), o F-16 Fighting Falcon e o EF-2000. Fora algumas novas que a Namco diz que vai acrescentar. É bom ir treinando as táticas desde já!



Sem previsão de lançamento

J-LEAGUE VICTORY GOAL '97

SEGA

esporte

SATURN

Todo ano é ano de **Victory Goal**, a melhor série futebolística da Sega. A edição de 97 vem com mais um time, totalizando os 17 da primeira divisão da J-League, a liga japonesa de futebol profissional. Todos os uniformes novos já estão computados em **Victory Goal '97**. Essa versão tem mais ângulos de câmera e conta com narrações em japonês e em inglês. As jogadas estão mais realistas do que nunca. Como em **Victory Goal '96**, todos os movimentos foram "capturados" de modelos reais, usando a técnica de Motion Capture, a mesma de **Perfect Striker** (N64), da Konami.

Já disponível

PIRATARIA NÃO TÁ COM NADA...

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOCADORAS

Se você esta procurando os mais recentes lançamentos e não quer estragar seu videogame com fitas e CDs piratas pode dar uma pulo em nossa loja...

Aqui a gente só trabalha com produtos ORIGINAIS para que você possa jogar com tranquilidade, sabendo que o jogo vai ter todas as fases e não vai destruir seu videogame. E ainda por cima temos o melhor preço do mercado e despachamos para todo o Brasil !

Se você não acredita pode dar um pulo e conferir...

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

CÂMARA GAMES

Rua 25 de Março, 1026

F: (011) 227-6590 - 228-1951

DOOM 64

Uma das armadilhas mais mortaisde Doom 64: os dardos!

Da GamePro

5.0

DOOM 64 NINTENDO 64
MIDWAY
Ação

64 Mega
+ de 30 fases
1 Jogador

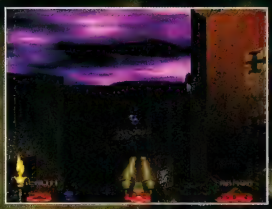
FUN FACTOR	5
CONTROLE	5
GRÁFICO	5
SOM	5

O inferno está de volta em 64 bits! *Doom 64* mantém a jogabilidade tradicional e o mesmo enredo da série, mas as coisas ficaram bem mais fortes. Agora o visual, os controles e as fases foram além das outras versões e o inferno ficou mais infernal. Tudo foi refeito com precisão, incluindo os inimigos e as armas. Esse é sem dúvida o mais difícil e o mais bonito de todos. As fases estão mais complexas, cheias de armadilhas, quebra-cabeças e áreas secretas. Elas estão bem maiores e com mais efeitos, como trovões e relâmpagos e diferentes iluminações. As armas redesenhadas estão mais mortais e agora você vai contar com uma nova, um laser bem potente. As músicas estão mais sinistras do que nunca e criam o clima de tensão. Os controles ficaram bem mais ágeis, principalmente com o direcional analógico. A adrenalina ferve e não dá para amarelar. Se você é fã de *Doom*, essa é a sua experiência máxima. Mas se você achar muito forte, tente alguma coisa um pouquinho mais leve como por exemplo, *Turok: Dinossaur Hunter* (duas páginas à frente). *Doom 64* é jogo pra macho!

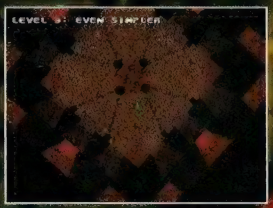
fim

DICA: no Level 17, vá para perto das barras ao lado da saída e mate de longe os monstros na arena. Muitos deles não conseguem acertá-lo. Isso ajudará quando os dois Cyberdemons aparecerem mais tarde

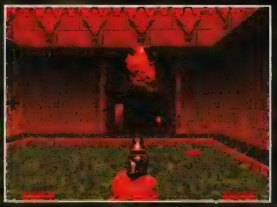
DICA: na sala da saída no Level 16, fique na parte elevada bem no meio quando matar o último inimigo. O chão vai cair e encher de lava



DICA: procure pelos dois itens escondidos no Level 12. O primeiro item é um laser e o outro é uma passagem que leva a um level secreto



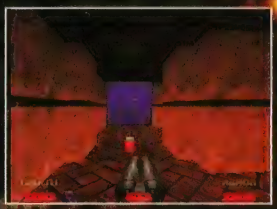
O novo modo do mapa supercolorido



DICA: mate os Lost Souls em vista, ou senão eles vão vir para cima e causar bastante danos

DICA: uma boa tática é botar dois inimigos para brigar entre si. Aqui temos um Bulldog Demon e um Cacodemon quebrando o pau!

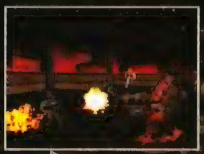
DICA: no começo do Level 15, dê uma geral na arena e fique sempre se movendo. Se ficar parado os mísseis vão acabar com você



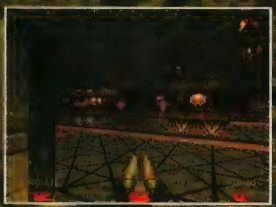
DICA: sempre se aproxime das chaves com cuidado. Quando pegá-las, monstros vão aparecer do nada e atacá-lo

DICA: algumas paredes são translúcidas. Atire nelas e se não sair faíscas da bala é porque é possível atravessá-las

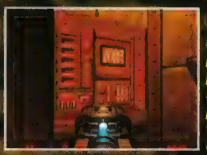
DICA: no Level 9, vá para o meio na parte ao ar livre depois de matar a segunda leva de inimigos. Você vai achar um item de invisibilidade temporária que vai ajudá-lo pelo resto da fase



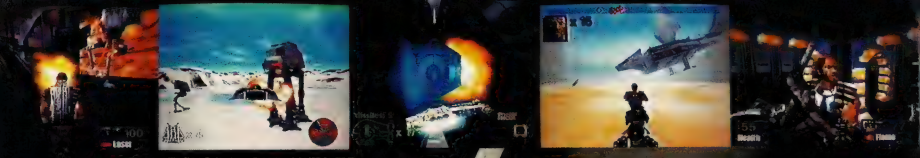
As forças do inferno estão de volta!

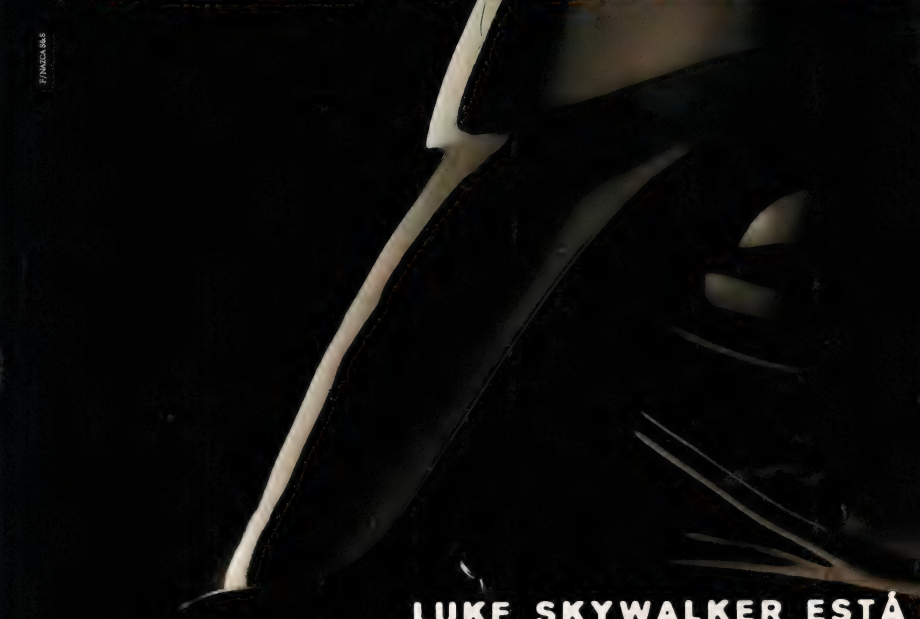


DICA: use as armadilhas de dardos para sua vantagem. No Level 13, por exemplo, acione o interruptor, corra e deixe os dardos acertarem os Barons



DICA: alguns painéis nas paredes são monitores que permitem que você veja outras salas





LUKE SKYWALKER ESTÁ

DARTH VADER VAI CONQUISTAR O

PARE DE COÇAR O SACO E

É Nintendo.

Ou nada.

STAR WARS

SHADOWS OF THE EMPIRE

O Guerra nas Estrelas para NINTENDO 64

SENDO PERSEGUIDO.

UNIVERSO.

FAÇA ALGUMA COISA.

TUROK
DINOSAUR HUNTER

GAMEPRO DIRETO DOS USA — *Da GamePro*

Turok vai sacudir o N64! No estilo de **Doom**, você vai ter de caçar dinossauros e tomar muito cuidado para não ser caçado por eles. Esse jogo de tiro com perspectiva em primeira pessoa está realmente sensacional! O personagem traz novos movimentos jamais vistos em jogos desse gênero, como pular, escalar, nadar e olhar ao redor. Além disso, você conta com dez tipos de armas bem animais. A história é a de um guerreiro místico que deve combater o malvado dominador The Campaigner. Esse, por sua vez, quer alterar a sequência do tempo. Tudo isso em nove fases bem agitadas e sangrentas. As mortes nesse jogo são impressionantes e os inimigos um show à parte. Você enfrenta gorilas mutantes, lagartos e dinossauros bem conhecidos de Jurassic Park. O negócio é rezar para sobreviver!

fim

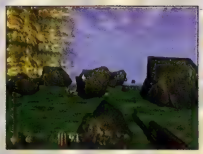
5.0

TUROK NINTENDO 64
ACCLAIM
Ação

9 Fases
1 Jogador
Continue

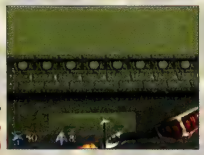
FUN FACTOR	5
CONTROLE	5
GRÁFICO	5
SOM	5

DICA: contra inimigos que lançam projéteis, atire e depois desvie. Eles não conseguirão acertá-lo



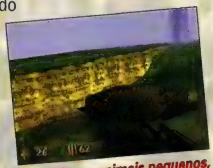
DICA: outra razão para ficar longe das paredes: pedras rolantes

DICA: não ande muito perto das paredes. Algumas delas possuem armadilhas com lanças bem afiadas



DICA: quando atingir o topo de um prédio, pule em outros prédios para pegar power-ups e armas

DICA: quando achar os pontos onde dá para salvar o jogo, elimine todos os inimigos em volta para não ser trucidado



DICA: alguns animais pequenos, como o cervo e o javali, garantem energia quando eliminados. Use a espingarda e consiga mais pontos com eles

DICA: se estiver com problemas para mirar nos inimigos em plataformas, use o cursor do mapa para ter maior precisão

DICA: quando estiver lutando contra humanos, use sua munição com cautela. Se ele estiver carregando uma arma, atire!

DICA: se um inimigo humano estiver com uma clava ou outra arma sem ser de fogo, economize munição e use a faca

DICA: o melhor jeito de evitar as granadas é matando o cara que as lança o mais rápido possível

DIRECT SHOPPING, O FORNECEDOR OFICIAL DE AÇÃO, AVENTURA, DIVERSÃO E GAMES.

DESTAQUES 64 BITS

CRUISIN' USA

Dispute uma corrida nas principais rodovias dos EUA, em 5 níveis de dificuldade. Para até 2 jogadores simultaneamente.

R$ 119,90

TUROK : DINOSAUR HUNT

Mistura de Doom com Jurassic Park. Combata Tiranossauros Rex, Raptors, Triceratops e outras feras em ambiente 3D.

R$ 119,90

MORTAL KOMBAT TRILOGY

A versão definitiva do MK3. 30 lutadores, 4 ocultos, e 30 fatalities inéditos. Inclui modo de combate ultra violento 'Agressor'.

R$ 119,90

MARIO KART 64

A versão 64 bits do clássico das corridas, com 20 pistas. Jogue sozinho, contra o seu 'clone', ou contra 3 amigos ao mesmo tempo.

R$ 119,90

NINTENDO 64

2x R$ 235,00
OU 1+11x 51,50

JOGOS JÁ DISPONÍVEIS:
Killer Instinct Gold; Super Mario 64; Star Wars: Shadows of The Empire; NBA Hang Time; Wave Race; Wayne Gretsky 3D Hockey; Pilot Wings 64; Blast Corps.

LANÇAMENTOS DE ABRIL:
FIFA Soccer '97; Doom 64; Lamborghini Challenge 64; Tetrisphere.
[R$ 119,90 cada]

ACESSÓRIOS NINTENDO 64:
Controle Adicional (R$ 79,90)
Cartão de Memória (R$ 69,90)
Conversor Japonês (R$ 39,90)

PLAYSTATION

2x R$ 199,00
OU 1+9x 50,30

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS (R$ 89,90 cada):
LUTA: Street Fighter Alpha 2; Tekken 2, Mortal Kombat Trilogy, Samurai Shodown 3, Real Bout Fatal Fury; ESPORTE: FIFA Soccer '97, Cool Boarders, NBA Hangtime; SIMULAÇÃO: Formula One, Ridge Racer Revolution, Road Rash, Destruction Derby 2, Andretti Racing 96, Rally Cross, Test Drive Off-Road; AÇÃO: Resident Evil, Die Hard Trilogy, Star Wars: Rebel Assault 2, MechWarrior 2, Namco Museum Vol 3, Tomb Raiders; RPG: Magic: The Gathering, Suikoden; e muitos outros.

SATURN

2x R$ 225,00
OU 1+11x 50,00

INCLUI 3 JOGOS GRÁTIS: Virtua Fighter 2, Virtua Cop, Daytona USA

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS (R$ 89,90 cada):
LUTA: Street Fighter Alpha 2; ESPORTE: FIFA Soccer '97, Worldwide Soccer 97, NBA Live '97; AÇÃO: Tomb Raiders, Virtua Cop 2 c/ Arma [R$114,90], Independence Day, MechWarrior 2, Crusader: No Remorse; SIMULAÇÃO: Formula 1 Challenge, Daytona USA: Championship Circuit; AVENTURA: Nights c/ Controle 3D [R$114,90], Mr. Bones, Sonic 3D Blast, Spider, The Crow; RPG: Dragon Force, Magic: The Gathering, Dark Sun; ESTRATÉGIA: Syndicate Wars; e muitos outros.

OFERTA ESPECIAL*: 1 CONSOLE + 1 GAME = 1 CONTROLE GRÁTIS

TOP 5 - 16BITS

Marvel Super Heroes - [R$ 109,90]
Super Mario RPG - [R$ 114,90]
Chrono Trigger - [R$ 114,90]
Fifa Soccer '97 - [R$ 109,90]
Internat. SS Soccer 2 - [R$ 109,90]

NOVIDADES PSX

AÇÃO:
Independence Day
Crypt Killer
Mega Man 8
Lethal Enforcers 1+2
AVENTURA:
Rayman 2
Spider
LUTA:
Soul Blade
K-1 Arena Fighters
SIMULAÇÃO:
The Need for Speed 2
VMX Racing

R$ 89,90 cada

AÇÃO:
Mega Man 8
Lethal Enforcers 1+2
Crypt Killer
Scud
Killing Time
Doom
AVENTURA:
Rayman 2
Dark Savior (RPG)
LUTA:
K-1 Arena Fighters
SIMULAÇÃO:
Destruction Derby

NOVIDADES SAT

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE** E IMPOSTO JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

DIRECTSHOPPING

TAMBÉM NA INTERNET
http://www.dshop.com

SATURN

DIE HARD ARCADE

Por Baby Betinho

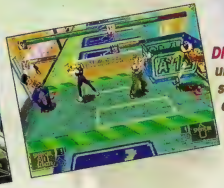
Se você se liga num bom filme de detetive, esse jogo é pra você. Só que aqui não tem essa de sair dando tiro por aí, como em **Die Hard Trilogy**, que não tem nada a ver com este **Die Hard Arcade**. Você pode jogar como Bruno ou Cindy, os dois policiais que têm de sair atrás da gangue que raptou a filha do prefeito de São Francisco. O game é uma versão moderna de **Final Fight**, em que você tem de capturar a gata em um prédio onde se esconde a quadrilha. Fique ligado, mano, no meio das fases pintam umas demos indicando os botões. Aperte o que elas indicarem para não perder vida. De resto, você vai ter um montão de golpes combinando os botões. fim

DICA: atenção aos comandos que aparecem na tela. Execute-os direito para que os elevadores não caiam em você

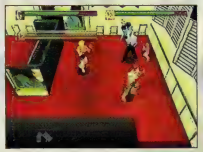
DICA: nessas aranhas, ataque e saia de perto quando elas caírem no chão

DICA: pule com o botão C os jatos de água que o carro dos bombeiros joga em você

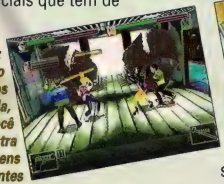
DICA: apertando A + B + C você dá o especial do personagem. Mas cuidado, você perde muita energia



DICA: uma boa sequência de ataque é AABBB



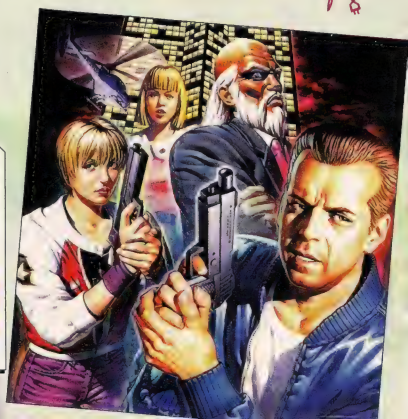
DICA: nesse inimigo, cuidado com os objetos que saem da parede



DICA: destruindo os objetos da tela, você encontra itens importantes

DICA: nas fases de perigo aperte o botão de chute, soco ou pulo. Se errar, perde energia

DICA: quando agarrar o inimigo, aperte rápido o botão de soco ou chute para prender o inimigo



4.8

DIE HARD ARCADE

CD	SATURN
5 Fases	SEGA
2 Jogadores	Ação
Continue	

FUN FACTOR	5
CONTROLE	5
GRÁFICO	5
SOM	4

Por Marcelo Kamikaze

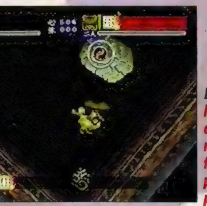
TAROMARU

A Time Warner caprichou nos cenários e no clima para fazer você entrar no mundo do demônio. **Taromaru**, nome do game e do personagem principal - no caso, você- lembra muito o universo de Ninja Gaiden, outro clássico todo inspirado em tradições japonesas. Taromaru é um exorcista e tem uma missão especial: dar fim em um demônio que tem se divertido às custas de todo mundo. O cara se alimenta de humanos e parece que sua barriga nunca fica cheia. Pra chegar no cara você terá de passar por um bom número de inimigos que estão em cenários variados e bem feitos. Você pode lutar como samurai ou como ninja e conta com um botão que dá poderes especiais. Nunca foi tão divertido espantar demônio!

fim

DICA: fique esperto na tourada para não ser atingido

DICA: segure o botão de tiro até encher a barra vermelha e solte para destruir a armadura deste inimigo



DICA: na hora em que a tela rodar, não fique parado, pule

DICA: o ponto fraco do sapo é a cabeça

DICA: para fugir dos ataques das formigas, pendure-se nessa madeira

DICA: nas plataformas fique pulando direto para não ser queimado

4.0

TAROMARU — SATURN — TIME WARNER — Ação

FUN FACTOR	4
CONTROLE	4
GRÁFICO	4
SOM	4

CD
2 Jogadores
Continue

DICA: na hora em que a aranha correr, abaixe para não ser atingido

DICA: procure ficar no centro para a gangorra não ficar se movimentando

DICA: para mudar o alvo, aperte os botões L ou R

SATURN

SATURN

Por Marcelo Kamikaze

ENEMY ZERO

Depois de brilhar em D, Laura volta à cena num adventure cheio de suspense. Tudo ia bem na nave Vehicle di Aki, quando uma emergência desativou as câmara criogênicas onde ela e sua equipe estavam. O computador indicava a presença de um ser não identificado na nave. E ele já fez uma vítima. *Enemy Zero* inova em certos pontos como no inimigo invisível, em que sua única orientação são os sons. Mas prepare-se, a dificuldade não é mole: os saves são muito limitados e os inimigos páreo duro. Tudo bem, pegando a manha dá pra encarar. As cenas de cinema são fantásticas: usam um CD inteiro na apresentação.

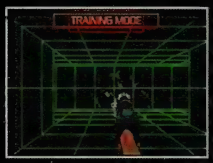
fim

LAURA'S ROOM

DICA: vasculhe a sala inteira. Você deve achar o Voice Recorder (permite salvar), o Personal E. Key (para abrir o armário de Laura) e o VPS (aparelho que emite sons quando um ser se aproxima)

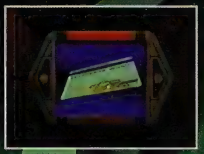
LOCKER ROOM

DICA: use o Personal E. Key no seu armário. Aqui você vai obter o Card Key. Tem também um Gun Charger para recarregar sua arma (não disponível neste ponto do jogo)



DICA: você sabe a direção do inimigo através dos sons. O agudo indica que ele está na frente; o médio, dos lados e o grave, atrás. Quanto mais rápido o sinal, mais perto ele está. Se ele aproximar-se o bastante para atacá-lo, um alarme surgirá. É hora de você atirar também

STAIR ROOM



DICA: use o Card Key para poder pegar o elevador particular. Siga até o subsolo. Aqui há um inimigo e você deve chegar à sala de Parker sem que ele o alcance. Oriente-se pelos sons

STORE ROOM

DICA: entre nesta sala e vá direto para o computador. Entre em information, lock e desligue todas as travas da torre winter. Assim você tem mais acessos

PARKER'S ROOM

DICA: aqui você acha a 1ª vítima dos seres invisíveis. Vá direto para a gaveta e pegue o memorando contendo o código de acesso da Kimberly. Ligue para ela

MARCUS' ROOM

DICA: um inimigo sairá correndo da sala de Marcus. Pegue os dedos dele e uma arma. Carregue-a no Locker Room e detone o inimigo do subsolo

4.5

ENEMY ZERO — **SATURN**

WARP

Ação/Adventure

CD
1 Jogador
Bateria

FUN FACTOR	5
CONTROLE	4
GRÁFICO	5
SOM	4

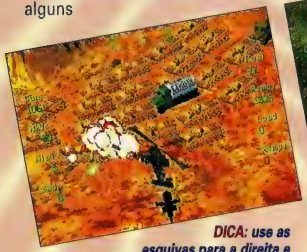
SOVIET STRIKE

DICA: *na fase Crimea, localize o Papai Noel na área sudeste e destrua-o para conseguir uma vida*

Da GamePro

Prepare a tropa e os dedos! **Soviet Strike** chega ao Saturn com toda a ação espetacular que ficou famosa na série para o Mega. Essa versão é bem parecida com a do P.Station. Você é um piloto de elite dos EUA e tem uma missão do outro lado do mundo, na Rússia. Com duas visões superiores, você vai pilotar um helicóptero Apache por 5 fases bem longas. Para completá-las você deverá realizar alguns objetivos, tais como coletar itens, destruir instalações específicas etc. Em termos de munição você não deve se preocupar, seu helicóptero está equipado com diversos foguetes, mísseis, metralhadoras e até um guindaste para erguer algumas coisas. Se você gostou de **Black Dawn** e se lembra muito bem da série do Mega, **Soviet Strike** é adrenalina pura! fim

DICA: *quando estiver atacando os campos inimigos, como essa base aérea, comece sempre pelo lado mais desprotegido*



DICA: *use as esquivas para a direita e esquerda para desviar e atacar os inimigos sem ser atingido*

DICA: *na fase Black Sea, use o mapa para localizar os HINDs no sudoeste. O depósito está cheio de power-ups e dois recarregadores de armor*

DICA: *quando estiver atacando navios grandes, faça-o da proa para a popa. Desse jeito você não vai ter problemas*

DICA: *na fase Black Sea, destrua todos os prédios na área nordeste do porto, que você ataca durante o segundo objetivo. Eles escondem vários power-ups, incluindo uma vida e sidewinders*

DICA: *na fase Black Sea, logo que completar o primeiro objetivo, destrua o comboio que está pronto para atacar os MIAs. Se muitos MIAs forem destruídos, a missão vai por água abaixo*

4.5

SOVIET STRIKE	SATURN
	ELECTRONIC ARTS
	Ação
FUN FACTOR	5
CONTROLE	4
GRÁFICO	4
SOM	5

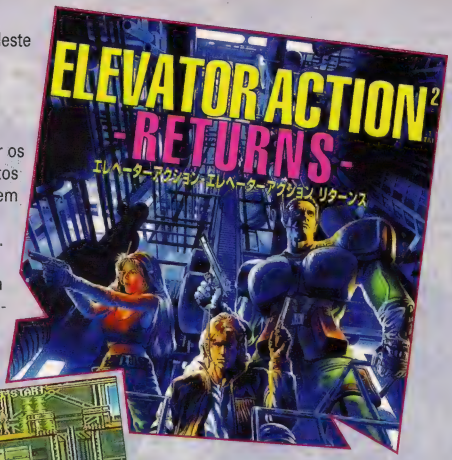
5 Fases
1 Jogador

SATURN

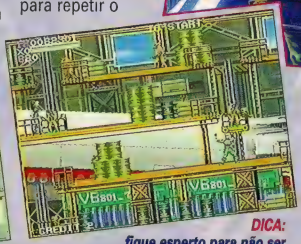
Por Lord Mathias

Esse é pra quem tem memória de elefante. **Elevator Action 2** apareceu pela primeira vez no Nintendinho 8 bits e fez um sucesso do caramba. A versão para Saturn tem poucas mudanças. Na verdade, o espírito do jogo é o mesmo. O que muda são os gráficos e o som, que, aprimorados, deixam o game parecidíssimo com a versão para arcade. Os ouvidos e olhos deste Lord é que agradecem. Você escolhe entre três personagens. Sua missão é encontrar os documentos secretos que estão muito bem escondidos em prédios, aviões etc. O arsenal não é grande coisa - uma pistola e granadas - mas é eficiente. O jogo teria tudo para repetir o sucesso da versão anterior, porém, depois de algumas fases, o game não muda. Daí, o efeito é o mesmo de uma canção de ninar. E vocês sabem que esse não é o som que eu mais gosto.

fim

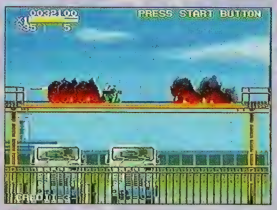


DICA: *nas portas vermelhas você encontra documentos secretos. Entre em todas que aparecerem*

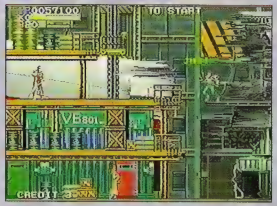


DICA: *fique esperto para não ser esmagado pelos elevadores*

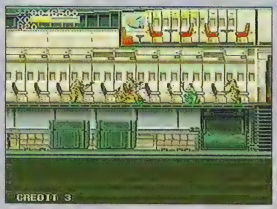
DICA: *nas portas azuis você encontra itens. Caso pegue a granada, use o botão C para arremessá-la*



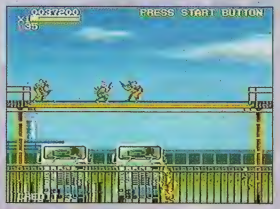
DICA: *atire nos barris para causar explosões e, com isso, matar os inimigos facilmente*



DICA: *nem sempre é fácil alcançar os elevadores. Em certos momentos você só conseguirá isso pulando*



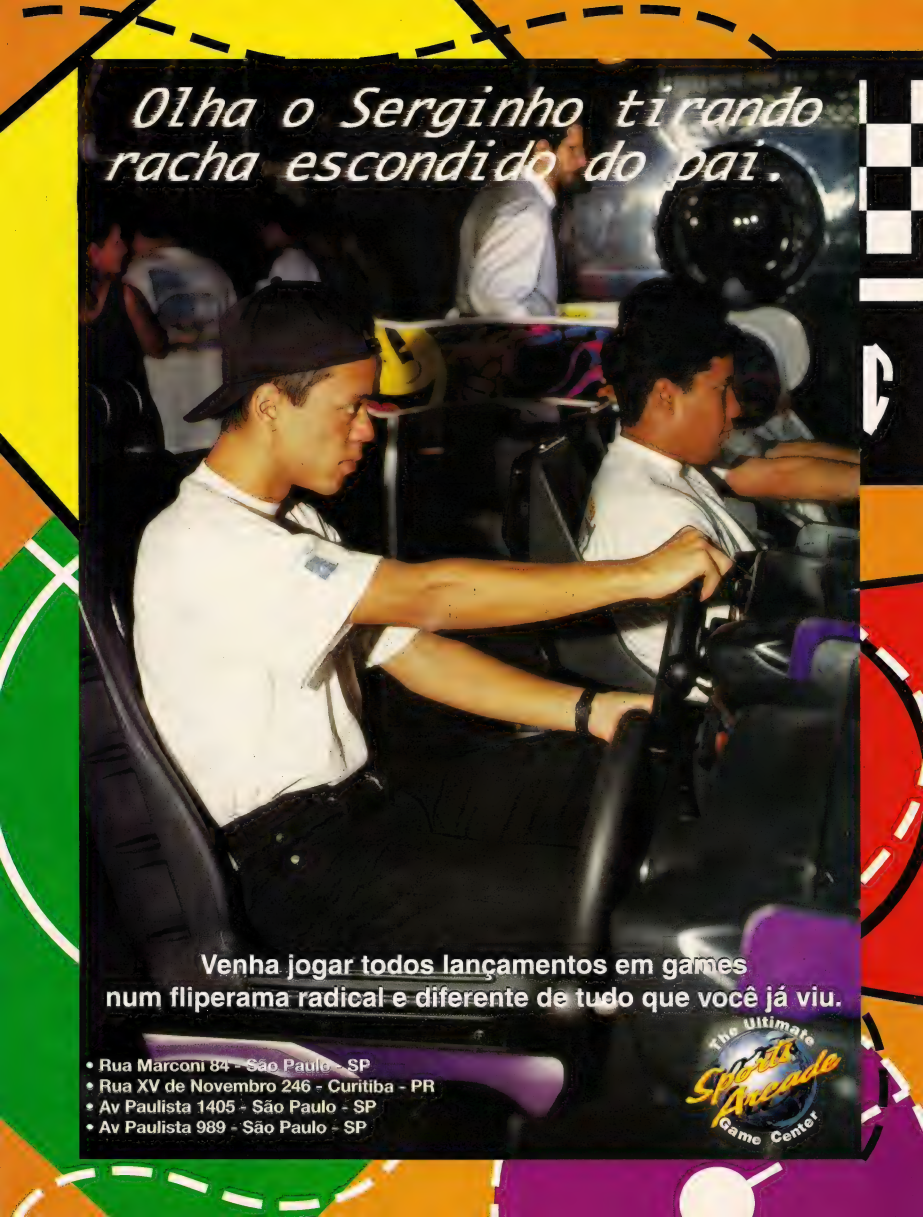
DICA: *dentro do boeing, fique agachado atirando contra os ataques do inimigo*



DICA: *nesse ponto, procure atirar na diagonal para acertar os inimigos quando eles ainda estiverem no alto*

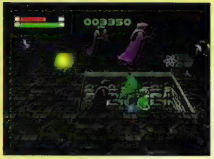
3.5

ELEVATOR ACTION 2	SATURN
	VING
	Ação
CD	FUN FACTOR 4
1 Jogador	CONTROLE 3
Continue	GRÁFICO 3
	SOM 4


Olha o Serginho tirando racha escondido do pai.
Venha jogar todos lançamentos em games num fliperama radical e diferente de tudo que você já viu.
• Rua Marconi 84 - São Paulo - SP
• Rua XV de Novembro 246 - Curitiba - PR
• Av Paulista 1405 - São Paulo - SP
• Av Paulista 989 - São Paulo - SP
The Ultimate Sports Arcade Game Center

THE INCREDIBLE HULK THE PANTHEON SAGA

DICA: soque sem piedade a parede para abrir o portão



DICA: bem no meio do salão, sobre o círculo, use o Special L2 + X e ache itens secretos

3.2	THE INCREDIBLE HULK	SATURN / P.STATION
	EIDOS	Ação
8 Fases	FUN FACTOR	4
1 Jogador	CONTROLE	3
Password	GRÁFICO	3
Continue	SOM	3

Por Lord Mathias

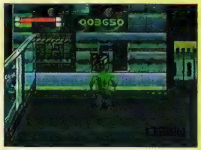
Mano, parece que você vai ter de lutar para salvar a Terra mais uma vez. Agora, você vai se vestir de verde e encarar uma de Hulk. O incrível super-herói da Marvel Comics faz a sua estréia nos consoles de 32 bits. E já vem babando de raiva. O lance é o seguinte: o físico nuclear Robert Banner foi vítima de uma explosão e recebeu uma carga muito forte de raios Gamma, que mudaram sua estrutura genética. De repente, quando fica nervoso ou excitado, o cara sofre uma mutação, rasga a roupa e... fica verde! Coitada da namorada dele! Bom, Hulk virou prisioneiro do time de super-heróis Pantheon, para quem ele vai ter de provar que sua força e seus poderes podem ser úteis para salvar a Terra. O cara vai ter de ficar bem verde contra 4 chefões da pesada. Boa salada, galera!

fim

DICA: sua vida recarrega sozinha se você não pegar o item para isso

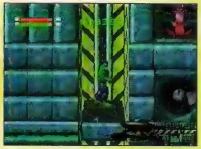
DICA: estes são Hector e Ulisses, dois dos chefes que você enfrenta para sair da fase. Cuidado a bola de espinhos de Hector e com a espada de Ulysses

DICA: na 1ª fase ache os 6 switchs que acionam o elevador e a saída



DICA: acabe com Atalanta, quebre os vidros e vá encontrar Ajax, o último chefe

DICA: o elevador que leva à saída está ao lado da escada no início da fase



DICA: a melhor maneira de derrotar Ajax é usar o Special Move L2 + ○

DICA: você tem de destruir os quadrados no chão para que parem de sair inimigos. Use L2 + X

32 BITS

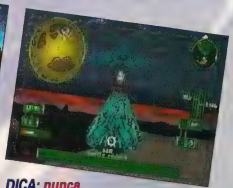
Da GamePro

INDEPENDENCE DAY

Apesar do grande orçamento e do sucesso do filme Independence Day, o jogo para os consoles de 32 bits é divertido mas não promete o mesmo. As duas versões estão bem parecidas, mas, como sempre, o P.Station é um pouco melhor nos gráficos. O que faltou em **Independence Day** foi uma variedade na jogabilidade que acompanhasse o enredo do filme. O resultado foi apenas um jogo de tiro em combate aéreo. Em termos de combate o jogo é bem legal. Ao longo das fases, você pilota vários tipos de aeronaves, como um F-15 Eagle, um A-10 Warthog e o russo Sukhoi Su-72. Ainda passa por cidades como Nova Iorque, Paris e Tóquio. As diversas visões e cenas do filme que rolam no jogo dão uma ajuda, mas não salvam o game. O que vale a pena é chegar ao final só para pilotar a nave superveloz dos aliens. Mas se o seu negócio é ação de verdade, é melhor procurar jogos como **Air Combat**, para P.Station, e **Soviet Strike**, para Saturn.

DICA: em Tóquio, não perca tempo perseguindo os líderes. Tente mirar e acertar de longe

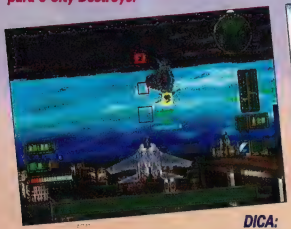
DICA: apesar dos alvos terrestres serem fáceis de destruir, aproxime-se com cuidado assim que os inimigos começarem a atacar



DICA: nunca fique cara-a-cara com os destroyers. Eles vão destruí-lo com alguns tiros

DICA: guarde pelo menos dois mísseis para o City Destroyer

Algumas cenas do filme realçam as fases



DICA: os Warp Tubes, como esse em Moscou, possibilitam que você eleve ao máximo os power-ups

DICA: saber usar os freios segurando L2 e R2 é o segredo! Diminua a velocidade para atacar, para pegar os power-ups e para atrair os aliens

3.2

INDEPENDENCE DAY

32 BITS
FOX INTER.
Tiro

13 Fases
2 Jogadores

FUN FACTOR	4
CONTROLE	3
GRÁFICO	3
SOM	3

32 BITS

32 BITS

REAL LIVE

Parodius

forever with me

Por
Marcelo Kamikaze

Real Live Parodius Forever with me conserva as principais características da série, como a sátira a jogos consagrados. Entre os escolhidos para essa versão estão **Twinbee**, **Gradius** e **Goemon**. O game é muito colorido e tem ótima jogabilidade, como de costume. Existem 16 personagens ao todo. Além dos já conhecidos, você conta com um bom número de novos jogadores. São três modos de jogo: Normal, Score Attack e Time Attack. No Normal você enfrenta o jogo habitual. No modo Score Attack você tem de terminar as fases com o maior número de pontos possível. Jogando o Time Attack, o lance é terminar o game no menor tempo possível.

fim

DICA: o sino verde é a melhor opção. Após pegá-lo parta para cima dos inimigos

DICA: espere a hora certa para pegar o item azul e mate o máximo de inimigos

DICA: mate bem rápido os carinhas dos balões, pois eles ocupam muito espaço na tela

DICA: quando a mulher for arrumar o cabelo, fique neste ponto e atire em seus olhos

DICA: tome cuidado ao passar nesse ponto sobre os plintos

DICA: passe tranquilo pela cachoeira, ela não irá acertá-lo

DICA: contra esse cara, atire em sua cabeça e desvie de seus mísseis e arrancadas

DICA: passando sobre essa moeda você aciona o slot

3.8

REAL LIVE PARODIUS

P.STATION
SATURN
KONAMI
Tiro

CD
2 Jogadores
Continue

FUN FACTOR	4
CONTROLE	4
GRÁFICO	4
SOM	3

MOSTRE QUE VOCÊ É BOM DE GAME.
LEVE ESSES JAPONESES PARA CASA.
DESTAQUES
LANÇAMENTO
SAMURAI SHODOWN 4
R$ 89,90
KING OF FIGHTERS '96
R$ 89,90
LANÇAMENTO
THE ULTIMATE ELEVEN
R$ 89,90
NEO GEO CD
JÁ VEM COM 2 CONTROLES
E 6 JOGOS GRÁTIS.*
1+11X R$ 50,00
ou 3x R$ 150,00
DETONE OS JOGOS MAIS POPULARES DO ARCADE EM SUA CASA. AGORA COM UM PREÇO IMBATÍVEL E GARANTIA DE 6 MESES.
TOP 10 R$ 84,90 CADA
(1) METAL SLUG
(2) REAL BOUT FATAL FURY
(3) NINJA MASTERS
(4) AERO FIGHTERS 2
(5) SAMURAI SHODOWN 3
(6) SUPER SIDEKICKS 3
(7) WORLD HEROES PERF.
(8) KING OF FIGHTERS '95
(9) FATAL FURY 3
(10) ART OF FIGHTING 3
CLÁSSICOS – R$ 45,90 CADA
SAMURAI SHODOWN 2
SAMURAI SHODOWN 1
ALPHA MISSION 2
SUPER SIDEKICKS 2
WIND JAMMERS
BURNING FIGHT
TOP HUNTER
ART OF FIGHTING 2
ART OF FIGHTING 1
KING OF FIGHTERS '94
LAST RESORT
WORLD HEROES JET
MAGICIAN LORD
VIEW POINT
BLUE JOURNEY
FRETE INCLUSO PARA O ESTADO DE SÃO PAULO. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.
LIGUE AGORA
(011) 7295-9666
E RECEBA EM SUA CASA
DIRECTSHOPPING
TAMBÉM NA INTERNET
http://www.dshop.com
Preços válidos enquanto durar o estoque. Pagamento do console em 3x somente para cheques. Pagamento em 12x sujeito à aprovação de crédito. * Os 6 jogos gratuitos devem constar da relação de clássicos
GMK

P.STATION

P.STATION

Por Marcelo Kamikaze

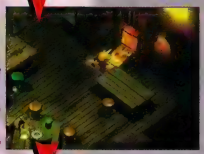
Finalmente! **Final Fantasy** faz sua estréia no P.Station com gráficos espetaculares, história fantástica, cenas de cinema animais e jogabilidade variada. Barret é o líder de um grupo de oposição chamado Avalanche, que é contra os negócios da Shinra, uma organização do mal cujo objetivo é sugar a energia vital do planeta. Para impedir que a exploração continue, Barret e Cloud, um mercenário ex-soldado da Shinra, pretendem detonar pra valer uma das usinas. Se você joga **Final Fantasy** desde a estréia da série no Nes (I, II e III), não pode deixar de ajudar. Não vai ser difícil, o jogo é bonito e poucas coisas atrapalham (o controle é um pouco travado e os gráficos meio poluídos). Grande estréia.

fim

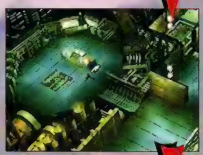
***DICA:** não use muito mais que três blocos do memory card. Vai ficar muito lento*

***DICA:** use a magia do trovão em Guard Scorpion. Só não ataque quando o bicho levantar a cauda*

***DICA:** use o remédio para os caras ficarem nervosos. Assim você usa mais os Limit Breaks e, consequentemente, desenvolve-os mais*



***DICA:** entre aqui na cidade nº 7. Fale com todos e depois verifique a máquina de fliper*

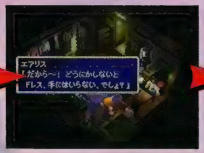


***DICA:** dentro da plataforma nº 4, acione os switchs. Todos ao mesmo tempo. O ponto fraco da maioria dos inimigos é o trovão*

4.5	FINAL FANTASY VII	P.STATION SQUARE RPG
1 Jogador Memory Card	FUN FACTOR	5
	CONTROLE	4
	GRÁFICO	5
	SOM	4

***DICA:** acerte as costas de Air Buster. Os ataques dele tiram bastante energia, portanto, combine as matérias para poder usar o Cure em todos os seus companheiros*

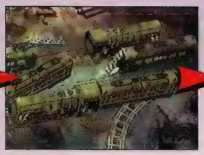
***DICA:** fale com esses caras na Wall Market. Eles darão informações sobre Tifa. Depois vá para a casa ao norte*



DICA: pegue o vestido na loja e a peruca no ginásio. O cara que faz o vestido está no bar. Vista tudo no provador

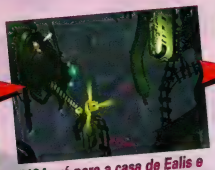
DICA: vá à casa de Dom Corneo e fale com Tifa. Atrás da cama há um item. Depois de falar, você cai numa armadilha

DICA: o ponto fraco de Apus é o fogo. Tenha alguém para recarregar a energia de todos, pois o maremoto é forte

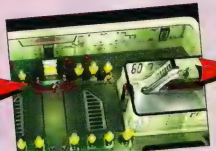


DICA: verifique os barris no cemitério de trens. Mova alguns vagões para criar caminhos

DICA: destrua as pirâmides de Leno com ataques normais. O resto é baba. Depois, a plataforma nº 7 é detonada



DICA: vá para a casa de Ealis e depois compre as baterias numa loja de Wall Market. Aí suba pelos cabos



DICA: siga pelas escadas da matriz da Shinra. Atravesse o corredor escondendo-se dos guardas

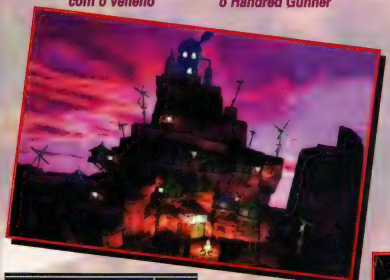
DICA: vá para essa sala e pegue o item. Use o aeroduto e siga para a outra sala. Abra a 3ª porta e pegue o último item

DICA: ataque o protótipo HO512 com magias. Cuidado com o veneno

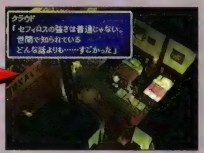
DICA: use magias, de preferência a do trovão, contra o Handred Gunner

DICA: detone o "cachorro" primeiro. Aí cuide de Rufus, o novo presidente da Shinra

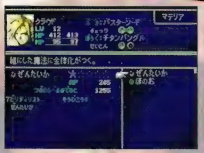
DICA: Road Rash puro! Fique sempre perto do carro e vá detonando os inimigos



DICA: combine matérias para atenuar o fogo. Ealis ataca e os outros devem carregar o HP



DICA: entre no hotel de Carm. Cloud vai contar sua história e sua ligação com Sephiros



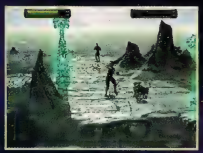
DICA: desde o começo vá fortalecendo as matérias. As de cura são as mais importantes. Aproveite-se dos equipamentos que multiplicam a velocidade de ganho de APs

PERFECT WEAPON

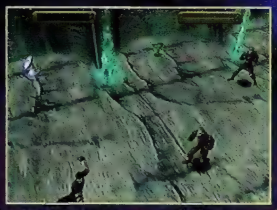
Por Marcelo Kamikaze

O melhor agente do Comando de Defesa da Terra, capitão Blake Hunter, sem mais nem menos foi parar numa dimensão totalmente desconhecida. Agora o cara está lá, absolutamente sozinho, pensando numa maneira de voltar para casa. A única coisa que ele pode fazer é procurar alguém ou alguma coisa que explique tudo o que está acontecendo. E você, como um bom menino, deve ajudá-lo a encontrar pistas para solucionar o caso e, principalmente, conduzi-lo de volta à Terra. O game é parecido com Time Commando (P.Station). O show fica por conta dos gráficos, muito bonitos. A variedade dos golpes e a movimentação dos personagens também valem. Nem tudo é perfeito: o controle é ruim e detona a jogabilidade de *Perfect Weapon*.

DICA: caso a fase seja muito longa, utilize o mapa com o select para se localizar



DICA: para dar um gancho no inimigo, aperte ↓ + ○



DICA: para dar uma sequência de chutes, digite ↓ + X, X, X. Útil contra os humanos

3.8

PERFECT WEAPON

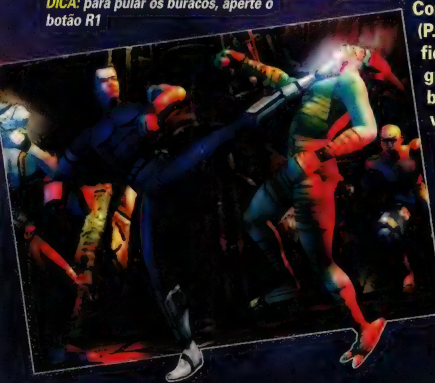
P.STATION
ASC GAMES
Ação

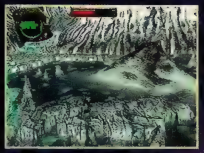
CD
1 Jogador
Memory Card

FUN FACTOR	4
CONTROLE	3
GRÁFICO	4
SOM	4

DICA: fique esperto com a barra de energia, pois ela diminui com o tempo. Procure sempre recarregá-la

DICA: para pular os buracos, aperte o botão R1





DICA: caso queira fugir dos inimigos com a corrida, digite ↑ + X

DICA: contra os lobos o melhor ataque é com ↓ + ○

SPIDER

P.STATION

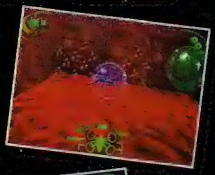
DICA: na rampa ponha o direcional para frente para não cair direto

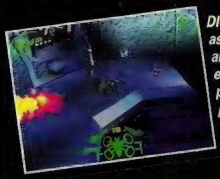
DICA: se estiver sem tiro, espere o momento certo para pular e não ser atingido

Por Lord Mathias

O que tem de cientista maluco na história do videogame não é mole. E o tal doutor Michael Kelly não perde pra ninguém. O cara colocou patas mecânicas numa aranha. Ao perceber que o implante tinha dado certo, resolveu comandar as patas por meio de impulsos nervosos. Agora ele decide o que a aranha vai fazer.

DICA: usando a teia neste ponto, você pega a pata da aranha

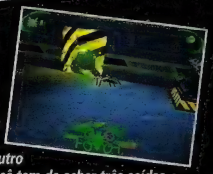




DICA: pegue as patas da aranha espalhadas pela fase para ganhar tiros

Tudo ia bem até o pessoal da empresa que patrocinava o projeto descobrir os planos do dr. Kelly e decidir roubá-los. Como não acharam a aranha e não souberam como operá-la, levaram o dr. Kelly mesmo. Enquanto não descobrem como a aranha funciona, o dr. Kelly guia o inseto. Você deve ajudar a aranha a achar seu criador. Não será difícil: a jogabilidade é muito boa. A aranha pode atacar de várias maneiras, tudo depende da quantidade de itens que você pegar. Por isso, capriche.

Tim



DICA: não tem outro jeito, você tem de achar três saídas para dar o fora dessa fase

DICA: neste ponto, pegue o escudo para se proteger do fogo

4.0

SPIDER

P.STATION
BOSS GAME
Ação

CD
1 Jogador
Password

FUN FACTOR	4
CONTROLE	4
GRÁFICO	4
SOM	4

DICA: quando chegar nesse inimigo, espere ele acertar o chão e só então ataque

SNES

SNES

ARKANOID

Por Marcelo Kamikaze

Arkanoid está de volta! Depois de aparecer no arcade e no Nes, chega a vez do SNes. O sistema de jogo é simples: basta rebater a bolinha contra os blocos. Apagando todos você passa de fase. Parece um daqueles primeiros jogos da história. Só que agora o lance é mais sofisticado. Tem itens mil, como deixar a barra mais comprida, fazer grudar a bolinha ou até mesmo soltar uns tiros para detonar os blocos. Este *Arkanoid* traz de volta o malvado Doh, o eterno vilão da série. Apesar do esquema simples não será fácil passar pelas 99 fases do jogo. O lance é paciência e precisão. Faltou um controle especial como aquele do arcade.

fim

DICA: fique esperto, os tijolinhos amarelos que não são lisos não se quebram

DICA:
ataque pelas laterais
para acertar mais vezes o inimigo.
Desvie de seus tiros e investidas

4.0

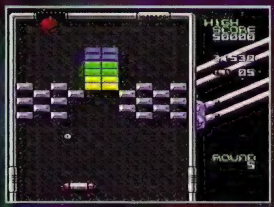
ARKANOID — SNES — TAITO — Puzzle

16 Mega
99 Fases
2 Jogadores
Password

FUN FACTOR	4
CONTROLE	5
GRÁFICO	4
SOM	3

DICA: se pegar o laser, não pegue outro item de jeito nenhum. Vá mandando bala, mais pra frente você troca de item

DICA: cuidado com essas fases traiçoeiras, quanto mais você bate nos blocos inquebráveis, mais rápida fica a bolinha



DICA: para quebrar os tijolinhos lapidados cinza, acerte-os duas vezes

DICA: o item rosa abre uma passagem para você sair pelo lado, sem ter de detonar todos os tijolinhos

DICA: acerte a bolinha nesses inimigos, pois eles vão levá-la para dentro e quebrar os blocos para você, pois os amarelos lapidados não se quebram

VS COLLECTION

Por Marjorie Bros

Meninos, voltei! Depois de um tempão resolvendo jogos cabeludos de ação, finalmente o Chefe me deu uma folga. E com este joguinho superdivertido, ou melhor quatro joguinhos em um: Tetris, Gelo, Corrida e Mata-Mata. **Vs. Collection**, mesmo não tendo gráficos e som magníficos, é muito divertido. No jogo tipo Tetris, você pode jogar contra o computador ou contra seu amigo. No Gelo, o lance é aniquilar o adversário com bolas de gelo. Na corrida, você tem de dar pulos de Marjorie para ganhar velocidade. No Mata-Mata, jogue os passarinhos no buraco dando bicadas. E nada de ser bonzinho...

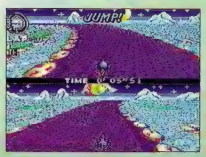
fim

JOGO TETRIS

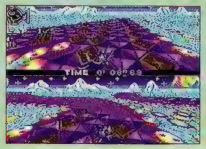
DICA: com o quadrado, aperte A para selecionar a peça. Junte 3 iguais e acabe com elas

DICA: selecione as peças do alto da tela para acabar primeiro com as de cima

JOGO DA CORRIDA



DICA: quando aparecer a mensagem para pular, aperte o botão X para ganhar velocidade



DICA: não encoste nas laterais, você perde velocidade

JOGO DO GELO

DICA: aperte o botão A e você poderá andar com o boneco para qualquer parte da tela

DICA: o boneco com a coroa atira 3 bolas de gelo

JOGO DO MATA-MATA

DICA: o melhor jeito de empurrar os outros pássaros no buraco é ficando no meio

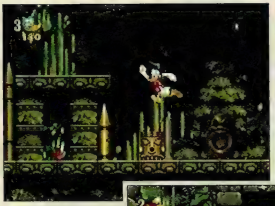
DICA: na hora da chuva de fogo, fique circulando pela tela

3.5

VS. COLLECTION — SNES — BOTTOM UP — Ação

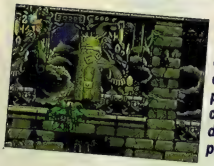
16 Mega
4 Jogos
4 Jogadores
Continue

FUN FACTOR	4
CONTROLE	4
GRÁFICO	3
SOM	3



DICA: *pise na parte marrom do chão e mova a plataforma para subir em lugares altos*

DICA: *agora você é Ninja Maui. Use o botão A para transformar-se*



DICA: *depois de detonar o carinha que sai da estátua, entre nela para criar seu caminho derrubando paredes*

Por Lord Mathias

DICA: *em alguns lugares espere as plataformas aparecerem para criar o caminho para você*

DICA: *como Ninja Maui, suba em lugares impossíveis, pule e aperte o botão A*

O Mega Drive não ficou pra trás, pelo menos não por completo. **Maui Mallard** também ganha versão para o console, mas fica devendo em relação à do SNes. O controle demora muito para responder a seus comandos. A qualidade gráfica é muito pior. A maioria dos detalhes, como a porcentagem de tesouro que você tem de colher e alguns inimigos, não aparecem na tela ou são diferentes. Dançaram até algumas sub-fases. Apesar de tudo isso, o game ainda é divertido. Você joga como o Pato Donald, que está na pele do detetive Maui Mallard. Ele foi escolhido para resgatar um artefato que simboliza o deus Shabuhm Shabuhm, guardião da Vila da Escuridão. Você conta com um revólver e, se pegar as moedas Yin-Yang, pode transformar-se no Ninja Maui, que usa um bastão. De qualquer maneira, você tem de trabalhar rápido!

fim

DICA: *suba no pato e agarre-se na corda para pegar itens lá em cima*

3.5

DONALD IN MAUI MALLARD

MEGA
DISNEY INTERACTIVE
Ação

24 Mega	FUN FACTOR	4
8 Fases	CONTROLE	3
1 Jogador	GRÁFICO	3
Continue	SOM	4
Password		

DICA: *para destruir o 2º mestre, mate todos os ninja que aparecerem. Não desperdice os recarregadores de energia*

Os últimos lançamentos, pelo melhor preço, sem sair de casa.

SUPER NINTENDO LANÇAMENTOS

E MAIS:

MAUI MALLARD	R$ 89,00
PINNOCHIO	R$ 89,00
TOY STORY	R$ 89,00

SUPER NINTENDO DESTAQUES

AÇÃO

DOOM	R$ 89,00
IGNITION FACTOR	R$ 69,00
JUNGLE STRIKE	R$ 89,00
REVOLUTION X	R$ 79,00
SUPER BOMBERMAN 2	R$ 79,00

PUZZLE

TETRIS II	R$ 59,00
TETRIS ATTACK	R$ 69,00

SIMULAÇÃO

KYLE PETTY'S RACING	R$ 99,00
LAMBORGHINI AMER	R$ 59,00
ROCK N' ROLL RACING	R$ 89,00

ESPORTE

COLLEGE SLAM	R$ 79,00
NHL STANLEY CUP	R$ 59,00
SUPER SOCCER	R$ 59,00

ESTRATÉGIA

SIM CITY	R$ 59,00

LUTA

CLAY FIGHTER 2	R$ 99,00
P. RANGERS FIGHTING	R$ 99,00
PRIMAL RAGE	R$ 89,00
SHAQ-FU	R$ 79,00
SPAWN	R$ 79,00

AVENTURA

ARDY LIGHTFOOT	R$ 79,00
BATMAN FOREVER	R$ 89,00
BOOGERMAN	R$ 99,00
FÉRIAS ASSOMBRADAS	R$ 89,00
A ILHA DA GARGANTA CORTADA	R$ 79,00
KIRBY SUPER STAR	R$ 99,00
LIGEIRINHO-LOS G	R$ 89,00
MICHAEL J CHAOS	R$ 69,00
PITFALL THE MAYAN	R$ 79,00
PREHISTORIK MAN	R$ 79,00
SCOOBY-DOO MISTERY	R$ 99,00
SPARKSTER	R$ 89,00
VENOM SPIDERMAN	R$ 89,00

SUPER NINTENDO BEST SELLERS

E MAIS:

F-ZERO	R$ 59,00
PILOT WINGS	R$ 59,00
SUPER METROID	R$ 69,00
TETRIS & DR. MARIO	R$ 59,00
SUPER MARIO ALLSTARS	R$ 59,00

GAME BOY LANÇAMENTOS

GAME BOY CLASSIC
apenas
R$ 119,00

GAME BOY POCKET
apenas
R$ 149,00

SIMULAÇÃO

PINBALL FANTASIES	R$ 49,00
SUPER RC PRO AM	R$ 29,00

AVENTURA

BARBIE GAME GIRL	R$ 49,00
DONKEY KONG	R$ 29,00
DONKEY KONG LAND 1	R$ 49,00
KID ICARUS	R$ 29,00
KIRBY'S DREAM LAND	R$ 29,00
KIRBY'S DREAM LAND2	R$ 49,00
LITTLE MERMAID	R$ 29,00
MEGA MAN 2	R$ 29,00
MEGA MAN 4	R$ 49,00
SUPER MARIO LAND 1	R$ 29,00
SUPER MARIO LAND 2	R$ 29,00
STAR WARS	R$ 29,00
WARIO LAND	R$ 29,00

LUTA

KILLER INSTINCT	R$ 49,00
PRIMAL RAGE	R$ 39,00
SAMURAI SHODOWN	R$ 59,00
STREET FIGHTER II	R$ 49,00
TOSHINDEN	R$ 49,00

ESPORTE

BART VS. JUGGERNAUTS	R$ 29,00
TENNIS	R$ 29,00
TOP RANK TENNIS	R$ 29,00

PUZZLE

ALLEY WAY	R$ 29,00
KIRBY'S BLOCK BALL	R$ 49,00
KRUSTY'S FUNHOUSE	R$ 29,00
LEMMINGS	R$ 49,00
STARGATE	R$ 49,00
TETRIS ATTACK	R$ 29,00

OFERTAS VÁLIDAS PARA REVENDA. SUJEITAS À DISPONIBILIDADE DOS ESTOQUES. PREÇO NÃO INCLUI FRETE.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE

ENTREGA IMEDIATA

LIGUE JÁ: (011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo®

DIRECTSHOPPING

TAMBÉM NA INTERNET
http://www.dshop.com

ARCADE

ARCADE

CAPA

Da GamePro

STREET FIGHTER III NEW GENERATION

Street Fighter está de volta com nove lutadores novos. Os únicos que restaram de outras versões são Ken e Ryu. Além da nova geração de lutadores, uma nova barra foi adicionada, o Stun Meter. Essa barra vai aumentando toda vez que você leva um golpe. Quando ela enche, seu lutador fica tonto.

SF III usa a nova placa da Capcom, a CPS III, que possibilita muito mais quadros de animação. É uma obra de arte! O resultado é só comprovar nos arcades. Um novo movimento, o bloqueio, é ideal para contra-ataques, além de não perder energia diante de golpes especiais. Como sempre, vários itens dos cenários podem ser destruídos, as músicas e os efeitos sonoros estão animais e os controles perfeitos. Street Fighter III vem aí galera!

SALADA RUSSA

O criador de Street Fighter III, o japonês Yoshiki Okamoto, veio ao Brasil estudar movimentos de capoeira para criar uma lutadora local. A capoeirista acabou sendo a africana Elena. Quase todos os seus golpes são com as pernas. O brasileiro é Sean, que quer aprender artes marciais com o americano Ken.

SEAN

SPECIAL MOVES

Ryu Bi Kyaku: ↓↘→ + chute repetido
Tornado: ↓↙← + chute
Sean Tackle: ↓↘→, aperte e segure soco
Dragon Smash: →↓↘ + soco

ELENA

SPECIAL MOVES

Scratch Wheel: →↓↘ + chute
Rhino Horn: ↓↘→ + chute
Mallet Smach: ↓↙← + soco
Handstand Kick: →, SM
Slide: ↘, CF

NECRO

SPECIAL MOVES

Electromagnetic Blast: →↓↘ + soco repetido
Tornado Hook: ↓↘→ + soco
Snake Fang: ↓↘→ + chute
Fang Viper: ↓↙← + soco
Rising Cobra: ↓↙← + chute

Esse lutador serviu de cobaia para cientistas russos e ficou bem elástico e perigoso

A fantástica arte à mão na tela de seleção dos lutadores. Uma marca registrada da Capcom!

OS CONTROLES

SR - soco rápido
SM - soco médio
SF - soco forte

CR - chute rápido
CM - chute médio
CF - chute forte

(c) - carregar

IBUKI

SPECIAL MOVES

Kohou: ↓↙← + soco
Kubiori: ↓↘→ + chute
Kazekiri: ←↓↙ + chute
Tsumuji: ↓↙← + chute, chute
Kunai: durante um pulo, aperte ↓↘→ + soco
Atama Kudaki: →, CM
Olura Ken: SF, SF
Kaikyaku Geri: →, CF

Uma ágil ninja ainda em treino que golpeia com precisão. No entanto, ela causa poucos danos

DUDLEY

SPECIAL MOVES

Jet Uppercut: →↓↘ + soco
Machine-Gun Blow: ←↙↓↘→ + soco
Ducking Straight: ←↙↓↘→ + soco + chute da mesma força
Ducking Uppercut: ←↙↓↘→ + CC
Cross Counter: →↘↓↙← + soco
Chopping Punch: →, CF
Step Straight: →, SF
Lever Blow: →, chute

Sendo um boxista inglês na catagoria peso-pesado, Dudley mistura velocidade com força. Ele não possui projéteis, mas seu soco dá conta do recado

ORO

Pelos seus golpes de carregar, Oro é bem parecido com Guile. Esse lutador de um só braço é um hermitão que mora na Amazônia

SPECIAL MOVES

Nichirinsho: (c) ←→ + soco
Oniyanma: (c) ↓↑ + soco
Niouriki: →↘↓↙← + soco
Jinchu Nobori: durante um pulo, ↓↘→ + chute
Jinchu Watari: (c) ↓↑ + chute

KEN

SPECIAL MOVES

Fireball: ↓↘→ + soco
Dragon Punch: →↓↘ + soco
Hurricane Kick: ↓↙← + chute
Inazuma Kakatowari: →, CM

Com o seu Flaming Dragon Punch e a Fireball, Ken ainda é o maior rival de Ryu

ALEX

SPECIAL MOVES

Flash Jump: ↓↘→ + chute
Air Knee-Smash: →↓↘ + chute
Power Bomb: →↘↓↙← + soco
Air Stomp: (c) ↓↑ + chute

Alex foi treinado por um soldado e está atrás da pessoa que derrotou seu mentor. Ele é lento, mas poderoso

YIN & YANG

SPECIAL MOVES

Kobo Kushi: ↓↙← + soco
Senkyu Tai: ↓↘→ + soco
Ze Sho Hohou: ↓↘→ + chute
Zenpou Tenshin: ↓↙← + chute
Raigeki Shu: durante um pulo, aperte ↘ ou ↙, chute
Senpuukyaku: →, CM

Yin & Yang: esses são gêmeos de Honk Kong. Foram treinados no kung fu pelo avô que era um mestre nas artes marciais

RYU

Sendo marca registrada de SF, Ryu volta com sua Super Fireball e golpes como Dragon Punch

SPECIAL MOVES

Fireball: ↓↘→ + soco
Dragon Punch: →↓↘ + soco
Hurricane Kick: ↓↙← + chute
Overhead Chop: →, SM

GOLPE FINAL

Real Bout Fatal Fury Special

Muita ação e pancadaria dão o tom de Real Bout Fatal Fury Special. Aqui você confere os golpes especiais, fatais e habilidades secretas de cada um dos lutadores

BABY BETINHO

COMANDOS

A - soco
B - chute
C - golpe forte
D - mudar de plano
←↙↓ + **D** ao cair - evita a queda e troca de plano
Break Shot - cancela a defesa (quando a barra estiver no H. Power)

GOLPES ESPECIAIS
GOLPE FATAL
HABILIDADE SECRETA

TERRY BOGARD

Burn Knuckle: ↓↙← + A ou C
Power Dunk (Break Shot): →↓↘ + B
Crack Shoot: ↓↙← + B
Rising Tuckle: (c) ↓↑ + A
Power Wave: ↓↘→ + A
Round Wave: ↓↘→ + C
Bashing Sway: ↓↘→ + D
Power Cherge: ←→ + A
Power Geyser: ↓↙←↙→ + BC
Triple Geyser: ↓↙←↙→ + C

DUCK KING

Head Spin Attack: ↓↘→ + A ou C
Flying Head Spin Attack: no ar, ↓↙← + A
Cross Head Spin: ↓↙← + D
Dancing Dive (Break Shot): ↓↙← + B
Neo Break Storm: →↓↘ + B
Duck Feint - Air: no ar, ↓↓
Duck Feint - Ground: correndo, ↘ + C
Break Spiral: de perto, ←↙↓↘→↗↓ + BC
Duck Dance: ↓↓ + ABC

BLUE MARY

Spin Fall: ↓↘→ + A
Straight Slicer: (c) ←→ + B
Stun Fang: depois do Straight Slicer, ←→ + B
Stun Gun Smasher: ↓↙← + C
Mary's Head Buster: ↓↙← + B
Vertical Arrow (Break Shot): →↓↘ + B
Mary's Snatcher: depois do Vertical, →↓↘ + B
Back Drop Real: de perto, ↘↘ + AB
Mary's Splash Rose: →←↙↓↘→ + BC
Mary's Typhoon: de perto, →←↙↓↘→ + C

JOE HIGASHI

Thrash Kick: ↙→ + B ou C
Golden Heel Blast: ↓↙← + B
Tiger Kick (Break Shot): →↓↘ + B
Bakuretsuken: A repetido
Presser Knee: →↓↘ + C
Hurricane Upper: →↘↓↙← + A
Bakuretsu Hurricane: →↘↓↙← + C
Screw Upper: →←↙↓↘ + BC
Slide Screw: →←↙↓↘ + C

KIM KAPHWAN

Hishozan: (c) ↓↑ + B
Hangetsuzan: ↓↙← + B ou C
Hishokyaku: no ar, ↓ + B
Kaikyaku: depois do Hishokyaku, ↘ + B
Kuusajin: →↓↘ + A
Hakikyaku: ↓↙← + A
Houou Tembukyaku: no ar, ←↙↓↘→ + BC
Hououkyaku: ↓↙←↙→ + C

BOB WILSON

Rolling Turtle: ↓↙← + B
Side Winder: ↓↙← + C
Frog Hunting: após o Hornet Attack, ←→→ + BC ou ↘↘ + C
Bison Horn: (c) ↓↑ + C
Wild Wolf: (c) ←→ + B
Monkey Dance (Break Shot): →↓↘ + B
Dangerous Wolf: →←↙↓↘→ + BC
Mad Spin Wolf: ↓↙←↓↙← + C

BILLY KANE

Sansetsukon Tchuudan Uchi: (c) ←→ + A
Karyuu Sansetsukon Tchuudan Uchi: depois do Sansetsukon Tchuudan Uchi, ←→ + C
Suzume Otoshi: ↓↙← + A
Sempuukon: A repetido
Kyoushuu Hishoukon: ↙↓↘→ + B
Karyuu Tsuigekikon (Break Shot): ↓↙← + B
Tchoukaen Sempuukon: ↓↘→↘↓↙← + BC
Daisempuu: ↓↘→↘↓↙← + C

SOUKAKU MOTIZUKI

Makibishi: ↓↘→ + A
Nozarugari (Break Shot): ↓↙← + A
Hyouidan: ↓←→ + C

Raijin'on: →↓↘ + B
Kimonjin: de perto, 360° + C
Jakombu: A repetido
Katsu!: →↘↓↙← + B
Kaenjin: ↓↙← + D
Ikazuti: →↘↓↘→ + BC
Muzandan: →↘↓↘→ + C

JIN CHONREI

Teiou Shinsokuken: →→ + A (→→→ + A para ir mais longe)
Teiou Tenganken: ↓↘→ + C (deixe C pressionado para carregar)
Teiou Tenjinken (Break Shot - válido somente para o C): →↓↘ + A ou C
Teiou Deinjinken: ↓↙←→ + C
Teiou Tashinken: ↓↙← + B
Ryuutenshin: ↓↘→ + B
Teiou Shukumeiken: →←↙↓↘ + BC
Teiou Ryuuseiken: →←↙↓↘ + C

RYUJI YAMAZAKI

Hebitsukai - cima: ↓↙← + A (carregue o botão para mais força)
Hebitsukai - frente: ↓↙← + B (carregue o botão para mais força)
Hebitsukai - baixo: ↓↙← + C (carregue o botão para mais força)
Sado-maso: ←↙↓↘→ + B
Baigaeshi: ↓↘→ + C
Sabaki no Nanakubi (Break Shot): →↙→ + A
Bakudan Patiki: de perto, →←↓↑ + C
Gillotin: →↘↓↙← + BC

Drill: de perto, 360° + C (faça C repetido para mais acertos)

MAI SHIRANUI

Katchousen: ↓↘→ + A
Midare Katchousen: ↓↙← + C (até 4 vezes)
Ryuuembu (Break Shot): ↓↙← + A
Kagerou no Mai: (c) ↓↑ + C
Hissatsu Shinobi Bati: ←↙↓↘→ + C
Mussassabi no Mai: no ar, ↓ + AB
Tchouhissatsu Shinobi Bati: →↙→ + BC
Gekka Midarebotan: →↙→ + C

CHENG SHINZAN

Kiraihou - frente: ↓↘→ + A
Kiraihou - anti-aéreo: →↓↘ + A
Hagangeki (Break Shot - válido somente para o C): (c) ←→ + B ou C
Tchoudaikobarauchi: (c) ↓↑ + A
Tchouhandou Mampukuhougan: →↘↓↙← + B
Bakuraihou: (c) ↙↓→ + BC
Tenti Houraku Mujinhou: →↘↓↙← + C

WOLFGANG KRAUSER

Blitz Ball: ↓↙← + A ou C
Leg Tomahawk (Break Shot): ↓↘→ + B
Phoenix Throw: ←↙↓↘→ + C
Dangerous Throw: de perto, ←↙↓↘→ + A
Lift Up Throw: de perto, →↘↓↙← + B
Kaiser Wave: (c) ←↗ + BC (carregue BC para aumentar a força)
Gigantic Cyclon: perto do inimigo, →↘↓↙←→↘↓ + C
Super Death Move: →↘↓↙←→ + A, A, B, C, B, C, A, B, C, ↓↘→ + C

JIN CHONSHU

Teiou Shinsokuken: →→ + A
Teiou Tenganken: ↓↘→ + A ou C
Teiou Tenjinken: →↓↘ + A ou C
Teiou Tenganken (Break Shot - válido somente para o C): →↘↓↙← + A ou B ou C
Teiou Kuusatsu Shinganken: no ar, →↘↓ + B
Teiou Deijinken: ↓↙←→ + BC (vale também no ar)
Teiou Shukumeiken: ↓↙←→ + C

LAURENCE BLOOD

Bloody Spin (Break Shot - válido somente para o C): (c) ←→ + A ou C
Bloody Accel: ↓↘→ + C
Bloody Shooter: depois do Bloody Accel, ↓↙← + A ou B ou C
Bloody Cutter: depois do Bloody Accel, A ou B ou C
Bloody Press: depois do Bloody Accel e perto do inimigo, ← ou → + C
Bloody Sabre: ↓↘→ + A (até 3 vezes)
Bloody Flash: ↘←↙↓↘→↙ + BC
Final Death Bloody: ↓↘→↘↓↙← + C

FRANCO BASH

Double Kong (Break Shot): ↓↙← + A
Waving Blow: ←↙↓↘→ + D
Zapper: ↓↘→ + A
Golden Bomber: (c) ↙→ + C
Gut Dunk: ↓↘→↗ + B
Megaton Screw: ↓↙←↙→ + BC
Armaggedon Buster: →↘↓↙← + C

HON FU

Kowlong no Yomi: ←↙↓↘→ + C
Seikuu Rekkakon (Break Shot): →↓↘ + A ou C
Denkousekka no Ti: (c) ↙→ + B
Denkousekka no Ten: ↓↙← + B
Honoo no Taneba: ↓↙← + A, A repetido
Hisshou Gyakushuukon: ↓↙← + C
Bakuhatsu Goro: ↓↙←↙→ + BC
Kadenza no Arashi: ↓↙←↙→ + C

TUNG FU RUE

Dogan'hou: ↓↘→ + A
Daishouha: (c) ↙→ + C
Senshippo: ↓↙← + A ou C
Ressenkyaku (Break Shot): →↓↘ + B
Sempuugouken: →↘↓↑ + BC
Gekihou: →←↙↓↘→ + C (pressione C para maiores danos)

ANDY BOGARD

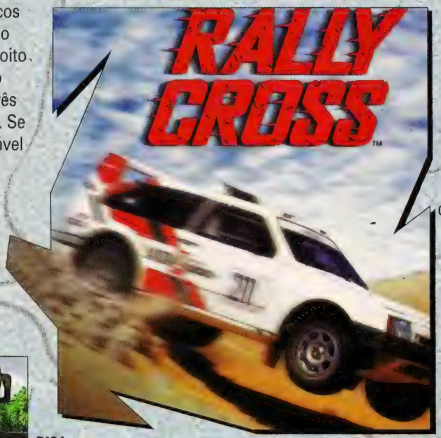
Zan'eiken: ↙→ + A ou C (se fizer o golpe com o C, pode adicionar mais um golpe com ↙→ + C)
Shouryuudan: →↓↘ + C
Kuuhadan (Break Shot): ↙↓↘→ + B
Hishoken: ↓↙← + A
Bakushin: →↘↓↙← + C
Tchoureppadan: (c) ↓↘→ + BC
Zan'eireppa: ↙↓↘→ + C

ESPORTE TOTAL

P.STATION

Rally Cross tem estilo, mas derrapa nos controles e na jogabilidade

Rally Cross vale pelo estilo, batidas e capotagens. Mas a má jogabilidade, a ineficiência dos controles e os gráficos arredondados detonam o conjunto do game. São oito carros para escolher. No início do jogo, apenas três pistas estão disponíveis. Se você for um piloto razoável e conseguir uma boa colocação, as coisas mudam: novas opções aparecem, com pistas e versões diferentes. São 4 modos, Single Race, Season, Head-on e Suicide. Jogando nos modos Single Race e Season, você enfrenta um rally normal, com muita lama e confusão, e deve vencer os adversários numa corrida só ou num campeonato. Já os modos Head-on e Suicide não têm nada de normal. Você corre no sentido contrário aos seus adversários e tem de ser mais rápido do que eles. Pé na tábua!



DICA: se ficar de cabeça para baixo, use os botões L2 ou R2 para desvirar sua máquina

DICA: caso precise dar marcha à ré, use o botão L1

DICA: no início não basta acelerar. Mesmo no modo automático é preciso engatar a primeira marcha para largar

DICA: use seu espelho retrovisor com o botão ○

DICA: entre nas dunas e rampas com o carro reto para não cair errado e capotar

DICA: nos modos Head-on e Suicide você corre na direção contrária de seus adversários. A diferença é que no Suicide tem mais inimigos que no Head-on. Termine a prova em menos tempo que os outros para vencer

3.0

RALLY CROSS

P.STATION

SONY

Corrida

CD

4 Jogadores

Continue

FUN FACTOR	3
CONTROLE	3
GRÁFICO	3
SOM	3

KING OF SPIRITS MAX

Pouca majestade no jogo de corrida para P.Station que mais parece gincana

King of Spirits Max é rei só no nome. Os gráficos e os sons são básicos, a jogabilidade péssima. Você escolhe entre três modos: Race, Story e Gymkhana. No Race, rola uma corrida simples, você corre sozinho ou acompanhado (a tela se divide ao meio). Dá para escolher entre 21 carros e três pistas. No Story, o número de carros a sua disposição é menor - apenas seis. Nesse modo, as corridas acontecem de acordo com os desafios propostos. Se você está a fim de treinar um pouco, o lance é o modo Gymkhana. Nele você monta uma pista e posiciona os obstáculos da maneira que quiser para aprimorar suas habilidades e seu tempo. Você pode alterar seu carro. Outra opção é a PR. Quando ativada, ela traz anúncios de carros de corrida de revistas japonesas.

***DICA:** para escolher uma das três visões, use o botão △*

Sempre que quiser mude as características do seu carro na opção Tune

A opção PR serve para você dar uma olhada nas propagandas de carros nas revistas japonesas. Uma curiosidade sem muita utilidade

2.8

KING OF SPIRITS MAX

P.STATION
ATLUS
CORRIDA

CD
2 Jogadores
Continue/Bateria

FUN FACTOR 2
CONTROLE 2
GRÁFICO 3
SOM 3

***DICA:** na Gymkhana monte a pista com os obstáculos onde desejar para treinar suas habilidades*

No modo normal você pode escolher entre 21 carros

No Story mode os desafios vão rolando junto com a história. O número de carros diminui e o maior problema é entender japonês

SUPER GP DICAS

Uma seleção campeã de códigos para NBA Jam Extreme(Saturn e P.Station), final especial de Donkey 3 (SNes), mestres de Soul Blade (P.Station), o final de Star Wars (N64) e muito mais em 6 páginas!!

SNES

DICA DO LEITOR

DONKEY KONG COUNTRY 3

MUNDO SECRETO

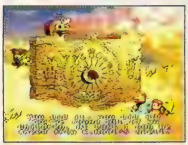
Para detonar esse mundo secreto é preciso pegar todas as moedas bônus durante o jogo, que são, no total, 85. Além disso, você precisa enfrentar o último chefe, agora num submarino secreto.

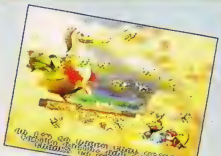
FASES SECRETAS

Para assistir a um final especial, basta pegar todas as moedas DK, que são 41, e levá-las ao Funky Kong. Ele vai construir um girocóptero que vai ajudá-lo a descobrir as fases secretas que antes eram inacessíveis.

FINAL ESPECIAL

Salvando todos os 16 Banana-Birds, volte para a caverna de cranky. Os pássaros vão levá-lo para o céu e você vai libertar a mãe-pássaro e, então, assitir ao verdadeiro final.





Leonardo Lourenço Presenza
Vila Velha - ES

P.STATION

SOUL EDGE

PEGUE O 8ª ARMA NO EDGE MASTER MODE

Depois de derrotar Cervantes, procure a arma numa das fases ligadas à dos Cervantes. ***Atenção:*** se perder a luta, a espada vai para um outro lugar, sempre ligado à fase em que estava a arma.

USE OS MESTRES

Soul Edge - basta terminar o jogo, no arcade mode, com todos os lutadores usando a arma normal.
Seung Han Myong - acione Soul Edge e termine novamente com Hwang e Seung Mina no arcade mode.
Sophitia! - basta ter as 8 armas de Sophitia no Edge Master mode. Só a roupa muda.
Sophitia!! - obtenha todas as armas de todos os lutadores no Edge Master mode. Também só muda a roupa. Siegfried dominado pela Soul Edge - ele aparece quando se tem todas as armas de Siegfried.

FINAL SECRETO

Nos finais no modo arcade faça (na hora certa):

Mitsurugi - aperte A ou B
Siegfried - aperte B
Sophitia - aperte →
Taki - aperte D (defesa)
Li Long - A ou B repetidamente
Voldo - faça ↓↑ repetidamente
Rock - aperte B
Hwang - aperte A
Cervantes - aperte B
Seung Mina - faça ↓↑

P.STATION

DIE HARD TRILOGY

DIE HARD 1: BIG MODE, MUNIÇÃO INFINITA, INVENCIBILIDADE E MAIS

Faça as seguintes sequências de botões quando o jogo estiver pausado:

Map Editor, invencibilidade e seleção de armas: comece o jogo e pause. Aperte e segure R2, em seguida aperte ←, →, ↑, ↓, □. Aperte Start para o map editor e △ para a opção de seleção de armas.

Modo X-Ray: aperte e segure R2, em seguida aperte ↓, □, △, ↓. Despause o jogo e todos os humanos vão virar esqueletos.

DIE HARD WITH A VENGEANCE

Faça as seguintes sequências de botões com o jogo pausado:

Big mode: aperte e segure R2, em seguida aperte ←, △, →, ↓. Despause o jogo e todos os carros vão ficar maiores.

Desligar o relógio e acessar seleção de fase: aperte e segure R2, em seguida aperte ←, →, ↑, ↓, □. Despause o jogo e aperte Start no controle 2 para pular de fase e acessar a opção clock toggle. Aperte ← ou → para escolher a fase e aperte △ para ligar e desligar o relógio.

Small Tire mode: aperte segure R2, aperte ←, ↑, ←, ←, □, ↓. Despause o jogo e o seu carro vai se mover bem mais devagar.

Squashed mode: aperte e segure R2, aperte ○, ↓, ↓, □, →. Despause o jogo e tudo vai ficar esmagado.

Vidas infinitas: aperte e segure R2, aperte ←, ○, ↑, ↓, □, →. Despause o jogo e você vai ter vidas infinitas.

P.STATION

DESTRUCTION DERBY 2

CRÉDITOS ANIMADOS, VÍDEO DE CRÉDITOS E INVENCIBILIDADE

Digite os seguintes códigos na tela Enter Name:

Créditos animados: CREDITZ!
Vídeo de créditos: ToNyPaRk
Invencibilidade (apenas na Wreckin' Race e Stock Car): !DAMAGE!

DIE HARD 3: BIG MODE, MUNIÇÃO INFINITA

Faça as seguintes sequências de botões enquanto o jogo estiver pausado:

Big mode: aperte e segure R2, aperte →, □, □, ↓. Despause o jogo e seu personagem vai ficar maior que o normal.

Inimigos flutuantes: aperte e segure R2, aperte ↓, □, △, ↓. Despause o jogo e, toda vez que matar um inimigo, ele vai flutuar.

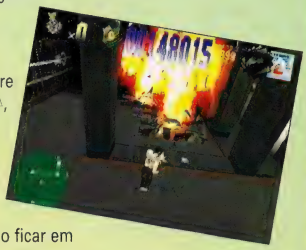
Goofy mode: aperte e segure R2, aperte ↓, ○, ○, ↓, △, ↓. Despause o jogo e seus inimigos vão atacá-lo de formas estranhas.

Munição infinita: aperte e segure R2, aperte →, ↑, ↓, ↓, □, →. Se repetir essa dica, você vai receber toda vez uma arma nova.

Invencibilidade: aperte e segure R2, aperte ←, →, ↑, ↓, □. Despause o jogo e você vai estar invencível.

Stick-Man code: aperte e segure R2, aperte △, △, △, △, △, △, △, △, △, →, →, →, →. Todos os personagens vão ficar bem magros.

Wireframe mode: aperte e segure R2, aperte ←, ○, ↓, □. Despause o jogo e os objetos vão ficar em gráficos wireframe.



SUPER GP DICAS

Tela com texto para brincar com o outro jogador: ao ligar o console, aperte e segure a tecla Start.

P.STATION

SATURN

NBA JAM EXTREME

PÉS GRANDES, JOGO ESCONDIDO E MAIS

Pés grandes: quando estiver saindo da tela de seleção da Big Head, aperte e segure ← ou →.
Head-er-oids (jogo escondido para quatro jogadores): quando estiver saindo da tela de seleção, aperte e segure ↑ e aperte Extreme.

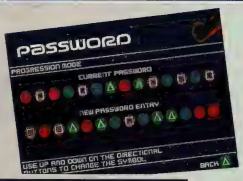
Larica de Marshmallow: no final da sequência do título, antes de a tela escurecer, aperte e segure ↑.
Escolha aleatória de times: depois de fazer a dica de seleção aleatória, aperte juntos ↑ e Turbo.
Estatísticas: na tela de seleção de times, aperte simultaneamente ↑ e Turbo para ligar e desligar as estatísticas.
Jogadores com a metade do tamanho e cabeça grande: na tela de seleção de Big Head, aperte ↑↓↔↓↑ e selecione Yes.

PORCENTAGEM DE ARREMESSOS, TURBO PERMANENTE E MAIS

Para acionar esses códigos, aperte os botões na tela Select e deixe-os apertados até a tela de Vs. Se fez o código certo, uma das quatro fotos dos jogadores vai sair da tela acompanhada de um som.
Porcentagem de arremessos: aperte e segure juntos os botões Extreme e de arremesso na tela de Vs.
Turbo permanente: aperte e segure o Turbo. Na tela de Vs., aperte ↑↓↑↓ e solte Turbo.
Medidor invisível de Turbo: aperte e segure simultaneamente Turbo e Extreme. Aperte ↑↓↑↓ e solte todos os botões.
Desligar a galera: aperte e segure simultaneamente Extreme, passe e ↑. Solte-os na tela de Vs.

REBOTE MÁXIMO, MODO DE PRAIA E MAIS

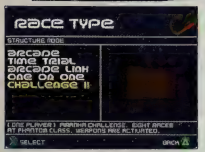
Digite os seguintes códigos antes de o juiz jogar a bola ao ar. É o tempo certo de o juiz entrar na quadra e iniciar a partida. Um código feito por um jogador aciona para todos os outros. Um texto vai confirmar o código acionado.
Rebote máximo: aperte passe, passe, Extreme, Special, Extreme, Turbo.
Assistência do computador desligada: aperte Extreme, Turbo, passe, passe.
Modo de praia: passe, passe, Turbo, Extreme, Turbo, passe, passe.
Movimento de bola de futebol: passe, passe, Turbo, Turbo, Extreme, Extreme, Extreme.
Quick Hands: passe, passe, passe, Turbo, Turbo, Turbo, Extreme, Extreme, Extreme, passe, passe.
Máximo de três pontos: passe, passe, passe, passe, passe, passe, passe, passe, Extreme, passe, passe, passe, passe, passe, passe, passe.
Desligar Goaltending: Extreme, Extreme, Extreme, Extreme, Extreme, Extreme, Extreme, passe, Extreme, Extreme, Extreme, Extreme, Extreme, Extreme, Extreme, Extreme, Extreme.
Dead-Eye Dick (enterradas e arremessos de três pontos maximizados): Turbo, Turbo, Turbo, Turbo, Turbo, passe, Extreme, Turbo, Turbo, Turbo, Turbo, Turbo, Turbo.
Super Rainbow Shot: Turbo, Turbo, Turbo, Turbo, passe, passe, Turbo, Turbo, Turbo, Turbo, Turbo, Turbo.
Superempurrão: Turbo, Turbo, passe, passe, Turbo, Turbo, passe, passe, Turbo, Turbo, passe, passe, Turbo, Turbo.
Supervelocidade: Extreme, Extreme, Extreme, Extreme, Extreme, Extreme, Extreme, Extreme, Extreme, passe, passe, passe.



P.STATION

WIPEOUT XL

MODOS CHALLENGE 1 & 2



Na tela Essential Options, selecione Options. Na tela seguinte, a Options Mode, selecione a opção Password. Agora digite os seguintes passwords para acessar dois novos modos de corrida:

Challenge I: □○□△○△△○□□□△X□

Challenge II: □○□△○△X□X△△X○○

Quando acessar o menu Race Type, dois novos modos de corrida vão aparecer, o Challenge I e II.

SATURN

SOLAR ECLIPSE

ASSISTA TODAS AS SEQUÊNCIAS

Comece o jogo e pause. Em seguida aperte →, ↓, ↓, ←, ↓, ↑, C, A, ←, ←. Agora você pode assistir a todas as sequências de filme do jogo.

P.STATION

NBA IN THE ZONE 2

ALL-STAR TEAM

Na tela título, leve o cursor até a opção Game Start. Agora aperte e segure simultaneamente L1, R2, Select e Start até a próxima tela. Escolha o modo Exhibition e dê uma olhada nos times até achar as equipes All-Star.

CHEGOU!

VOLANTE COM PEDALEIRA PARA NINTENDO 64

Câmbio digital de duas posições

8 botões digitais de ação (6 na frente, 2 atrás)

2 pedais analógicos

AMS

TAMBÉM VERSÕES PARA PLAYSTATION, SATURN E PC

VENHA CONHECER OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES E CD-ROM!

BRINQUEDOS LAURA

PRONTA ENTREGA. ENVIAMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL (FRETE NÃO INCLUSO).

SHOPPING MORUMBI (011) 535 5261 / 531 6943

SHOPPING PAULISTA (011) 289 1058 / 251 2818

SHOPPING CENTER NORTE (011) 950 4580 / 950 1991

SUPER GP DICAS

NINTENDO 64

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE

ASSISTA AO FINAL

Comece um New Game e digite o nome _Credits (o _ representa um espaço e não se esqueça da letra C maiúscula). Quando começar o jogo você irá direto para o final.

P.STATION

DISRUPTOR

LEVEL PASSWORDS E TRUQUES

Level 2 (Chemical Factory): □○X○△△XX○□X□
Level 3 (Rooftops): X△□○□X△○△△△△
Level 4 (Jupiter Station): △X△□○○X○X△□□
Level 5 (Triton): X○△○□△XX□○○△
Level 6 (Mars): ○X○△XX□○○X△X
Level 7 (Antarctica): □○X△△○□△X△□△
Level 8 (IO): ○□○X△△X○X△XX
Level 9 (Reactor): □X○○△XX□○△○○
Level 10 (Orbiting Habitat): □○XX□X△○□○△□
Level 11 (Dream): ##XX○○△△△□□○
Level 12 (Prison): ○□△○X○□△XX○□
Level 13 (Fortress): △△X□△△○X○□X○

TRUQUES

Digite os seguintes códigos durante o jogo, mas não com o game pausado:

Invulnerabilidade: aperte e segure Select, em seguida aperte L1, ○, ○, □, ○, △, X, X, ○.

Todas as armas: aperte e segure Select, em seguida aperte L1, □, △, □, □, ○, □, ○, △.

SATURN

MACHINE HEAD

LEVEL PASSWORDS E TRUQUES

Level 1.2 (Oil Wells): Q58NM LDZCQ 4HWGE
Level 1.3 (Quake City): TDM75 UH8OT X06BE
Level 1.4 (Disused Hangers): VO1PP JCP6V H4ULJ
Level 2.1 (Termite Swamps): 0F20F 0HX8Y OE95W
Level 2.2 (Termite Warren): 42W3T JGK-P 5J5H7
Level 2.3 (Termite Swamps 2): VR4T2 6EZD5 SHCMM
Level 2.4 (Infested Catacombs): 1NBCX CXVI6 PA3K1
Level 2.5 (Termite Hive): ZF0XD Y5KXJ Q2NGZ
Level 3.1 (Mountain Pass): 2XVSD AHO3J S2MF-
Level 3.2 (Icebound Highway): W0J8H 3Y8-D -7FRU
Level 3.3 (Above the Clouds): THYDH 0MZDU 3CZFK
Level 3.4 (Orbital HQ): 1SOJ3 13OBP V2MW8
Level 4.1 (Meadows of Deception): YCTS6 PUUKS 28SD1
Level 4.2 (Citadel of Illusions): Q29LH UDUY4 21FSD
Level 4.3 (Core): WS7Y6 HQPIW BOFGK
Level 4.4 (Unreality): 2RHK4 RB9RU Z1IT2
End Sequence: UP405 C42RI 2MP3P

Digite os seguintes passwords para acionar os truques:

Todos os truques: RDS-KKSGDBGD-SR
Desligar todos os truques: ABCDEFGHIJKLMNO
Energia infinita: HMEHMHSD9DMDQFX
Armas infinitas: HMEHMHSDVD-ONMR
Seleção de fase: KDUDK9RDKDBSHNM
Modo fantasma: — GHOSTMODEON—

DICA DO LEITOR

P.STATION

TOSHINDEN 3

USE OS MESTRES

Termine com todos os lutadores e acione os lutadores correspondentes. Depois termine o jogo no nível 5 com:
- um dos principais para acionar SHO.
- Sho e um dos do "mal" para acionar ABEL.
- Abel para acionar VEIL.
- Veil para ter NARU.

Antonio Carlos Varela Saraiva
São Paulo - SP

MEGA

VIRTUA FIGHTER 2
JOGUE COM DURAL

Na tela fighter-select, leve o cursor até o Akira. Em seguida, aperte ← até o cursor chegar em Jacky. Agora aperte → até o cursor voltar para o Akira. Repita isso até o Dural aparecer no box próximo ao Akira.

P.STATION

SPACE JAM
MENU DE TRUQUES

Na tela de Options, aperte e segure L1, L2, R1, R2 e aperte X. Um menu com vários truques vai aparecer.

P.STATION

SOVIET STRIKE
LEVEL PASSWORDS E VIDAS INFINITAS

Level 2: GRANDTHEFT
Level 3: GROZNEY
Level 4: CHERNOBYL
Level 5: CIVILWAR

VIDAS INFINITAS
Na tela de level-password, digite ELVISLIVES.

P.STATION

CONTRA: LEGACY OF WAR
CÓDIGOS ESCONDIDOS

Digite os seguintes códigos na tela título. Um som confirma as dicas.

Seleção de fase: aperte L2, R1, L1, R2, ←, →, ○, □, R2, L2
Seleção de armas: L2, R2, L1, R1, ↑, ↓, ↓, ↑. Quando o jogo começar, aperte e segure □ e aperte △
Mais vidas: L2, R2, L1, R1, ↓, ↑, ↑, ↓
Continues ilimitados: L2, R2, L1, R1, ←, →, →, ←
Movie Player: L2, L1, R1, R2, ↑, ←, ↓, →
Bamboo Arcade: R2, R1, →, ←, L1, L2
Bamboo Gyruss: L2, L1, ←, →, R1, R2
Ajuste de Efeitos Sonoros: R2, R1, L1, L2, ↑, →, ↓, ←

NINTENDO 64

TUROK: DINOSAUR HUNTER
SUPER CÓDIGOS

Todas as armas: CMGTSMMGGTS
Modo danceteria: SNFFRR
Galeria: THBST
Vidas infinitas: FRTHSTHTTRLSCK
Modo traço: DLKTDR
Créditos: FDTHMGS
Invencibilidade: THSSLKSCL
Munição infinita: BLLTSRRFRND

AUTHENTIC IMPORTS®

Vendas parceladas
Aceitamos
Cartões de Crédito

Entregas rápidas
Despachamos para
todo o Brasil

FACILIDADES NAS COMPRAS
SEM BUROCRACIA

CONSULTE NOSSOS
LANÇAMENTOS SEMANAIS

A AUTHENTIC IMPORTS foi criada para atende-lo com perfeição. Somos a estrela maior nas áreas de games, eletrônicos, celulares e acessórios em geral.

Rua Gonçalves Dias, 280 - S.B.C.
São Paulo - CEP 09715-160
Telefax: (011) 756-0336
Tel.: (011) 756-0171

DETONADO

SNES

MAUI MALLARD IN COLD SHADOW

Por Marjorie Bros

Shabuhm-Shabuhm é a estátua que representa o guardião da Vila da Escuridão, o deus maligno que quer destruir tudo e todos. O povo precisa de um herói para detê-lo e o detetive particular Maui Mallard. E adivinha quem a Disney Interactive escolheu para fazer o papel do detetive: ninguém menos que o nosso Pato Donald! O grande lance do jogo é a diversão. Você vai se sentir um Indiana Jones ninja. Isso porque Maui se transforma em Ninja Maui, conforme você pega as moedas Yin-Yang. Você controla o pato, que às vezes usa o revólver e às vezes ataca mesmo com o bastão e as habilidades de ninja para acabar com os nativos e mortos-vivos das oito fases do jogo. Durante a aventura você vai pegando o maior tesouro e, dependendo de sua atuação, rola até uma fase bônus e o password. A visão é sempre lateral e os gráficos são uma gracinha. O som é tudo que você espera de um jogo cheio de diversão e aventura como esse. Então, o negócio é pegar o revólver em uma mão, o bastão na outra e botar o nosso querido Donald pra trabalhar pesado!

4.5

MAUI MALLARD IN COLD SHADOW

SNES
DISNEY INTERACTIVE
Ação

16 Mega
8 Fases
1 Jogador
Password
Continue

FUN FACTOR	5
CONTROLE	5
GRÁFICO	4
SOM	4

FASE 1

Mojo Mansion

Logo no começo, depois de entrar atrás dos livros, suba na cabeça do pato e pule na corda para colher alguns diamantes

Para mover essa plataforma que atira, fique sobre as pedras marrons. Você precisará da plataforma

Na parte escura da fase atire para cima bem na frente do relógio e duas plataformas vão cair para ajudá-lo

Nessa cabeça de pato você pode (e deve!) salvar o jogo. Assim, se morrer começa deste ponto

Essa aranha é o 1º chefe. Basta atirar enquanto ela estiver no chão e ficar longe das aranhazinhas na hora em que ela se pendurar

FASE BÔNUS

Babaluau Baby

Para entrar aqui, pegue a porcentagem de tesouro indicada no começo das fases. Depois é só soltar todos foguetinhos para conseguir o password

PASSWORDS

1 – QVRBLP
2 – CNFJTTS
3 – PHMBTT
4 – NFXDQH
5 – SXGDLJ
6 – MDVCBQ
7 – HRTGDV

FASE 2

The Ninja Training Grounds

Agora você está como Ninja Maui. Para se transformar ou voltar ao normal use o botão X

Daqui pra frente é preciso usar seu bastão para pendurar-se nas caveiras no alto das fases. Pule e aperte o botão A

Use suas habilidades nesses buracos. Pule e aperte o botão Y para subir em lugares difíceis

Esse é o segundo chefe. Depois de detonar todos os ninja coloridos, o que não será nada fácil, acerte algumas vezes na estrela giratória

FASE 3

Muddrake Mayhem

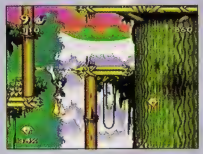
Atire nessa tampa, assim ela cai e deixa a lama descer, criando uma plataforma para você passar

Continua

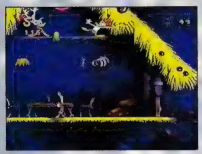
DETONADO

SNES

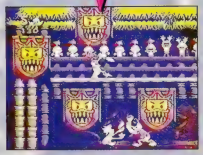
FASE 5



Nessa fase use os dois personagens. Maui para subir nos cipós e Ninja Maui para as grandes alturas

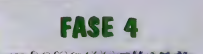


Você ficou pequenininho, mas não se preocupe: vá matando os inimigos normalmente, pois mais para frente você volta ao normal



Para detonar esse mestre é preciso ter calma para não ficar sem tiros. Atire primeiro na máscara gigante com os nativos e depois neles próprios. Não deixe ninguém para contar história

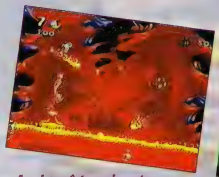
FASE 4



Atire nessa cobra de fogo e desvie de suas chamas até acabar com ela

Aqui pendure-se no cipó, desça e gire no furacãozinho que está lá embaixo, depois acerte os nativos. Faça isso até eliminar a galera toda

Nessa parte corra para que a lava que sobe sem parar não engula você

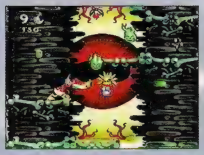


Aqui você tem de estar sempre sobre a plataforma móvel para não cair na lava e se queimar. Vá com muito cuidado, pois o movimento fica cada vez mais rápido

Leve os nativos um por um até o fim da fase. Pegue-os e vá desviando das lanças. No total, são oito indiozinhos

Você continua preso num cipó desviando das lanças, mas agora Maui pode segurar-se nas raízes. Não deixe de pegar o tesouro espalhado

Hora de saber se está nadando bem. Vá rapidinho e sem parar, senão a água passa por você e o mata. Não esqueça de pegar o tesouro



Você terá de proteger o pote até o topo da fase. Acabe com todas as chaminhas verdes para que elas não roubem seu pote. Não desça muito, pois o abismo é fatal!

Para destruir o vilão fique a uma distância que ele não possa acertá-lo, abaixe e desça o cacete. Muito fácil

Agora basta acertar na cara do pirata e desviar dos peixes e bombas

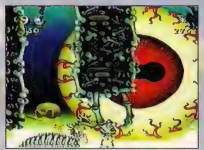
FASE 8

The Mojo Stronghold

Você tem de destruir os nativos. Para isso, atire no sapo bem na hora em que eles estiverem na pontinha da plataforma. Assim, o sapo manda uma linguada e vai comendo um de cada vez

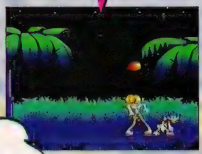
FASE 7

The Realm of the Dead



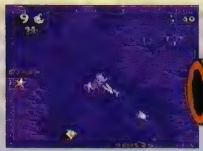
Vá como Ninja, acerte as bóias na água e abra caminho para seu barquinho fantasma

Para chegar ao último chefe destrua as quatro bolas que estão a sua volta, mas não vá por cima. Volte por baixo e destrua as outras duas



FASE 6

The Flying Duckman



Para nadar mais rápido nesse fase use seu revólver. Atire para esquerda se quiser ir para direita e assim por diante

Você conseguiu, receba um beijo da sacerdotisa e uma estátua em sua homenagem

fim

MEGA DETONADO

BUGS BUNNY IN DOUBLE TROUBLE

Por Marjorie Bros

Olha, eu ajudei esse coelho, mas ele não merecia! Como sempre, o Pernalonga passou um dia inteirinho pegando no pé do Patolino e atazanando o Yosemite Sam. Não poderia dar em outra coisa: quando chegou em casa e deitou na sua caminha para tirar uma soneca, o coelho começou a sonhar uma história bem esquisita. No sonho, ele estava num castelo cheio de salas e corredores quando começou a ouvir uma voz conhecida. Adivinha o que ele fez: foi até lá ver o que estava acontecendo e deu de cara com o Yosemite Sam falando com uma cenoura gigante. Assim que o bigodudo viu Pernalonga, saiu correndo atrás dele para pegar seu cérebro e usá-lo no cenourão. O coelho fugiu, mas arrumou outra confusão e foi parar numa dimensão paralela. Pode uma coisa dessas? Podendo, ou não, o jogo é divertido demais.

3.5

BUGS BUNNY IN DOUBLE TROUBLE

MEGA
WB/PROBE
Ação

16 Mega
8 Fases
1 Jogador
Continue

FUN FACTOR	4
CONTROLE	3
GRÁFICO	4
SOM	3

FASE 1

DUCK RABBIT DUCK PARTE 1

Para completar a fase você terá de fazer Patolino passar sobre todas as placas que têm a cara do Pernalonga

Caso queira segurar Patolino por alguns segundos, atire nele o pote de mel

FASE BÔNUS

Pegando 3 estrelas bônus durante os episódios você vai para essa fase, onde terá de pegar as cenouras para ganhar vidas

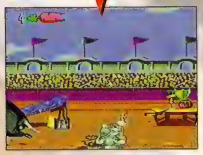
PARTE 2

Se estiver com pouco life, procure nas extremidades da tela, sempre há um recarregador de energia

Para prender os leões que ficam soltos na tela, acione um switch para liberá-los, corra para a jaula e acione outro switch para prendê-los

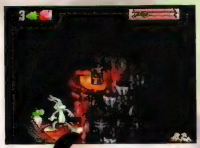
FASE 2

BULLY FOR BUGS



Pule em cima do touro para pegar as dinamites no alto e, com isso, destruir os buracos que estão no chão

Os itens ao lado da cenoura correspondem aos itens que você deve procurar na fase



No primeiro buraco, na última camada da fase, você encontra uma vida extra

No segundo buraco seguindo pela direita, você vai encontrar uma vida extra atrás do tronco

No quarto buraco, pulando desse ponto, você pega mais uma vida extra

Também no quarto buraco, após passar pelos leões, você vai encontrar uma vida

FASE 3

HARE-ABIAN NIGHTS PARTE 1

Olhe sempre atrás de tapetes e passagens secretas para achar tiros escondidos. Aqui nesse tapete você os encontra

Desvie das bolas de fogo e, quando ele vier ao seu encontro, pule em sua cabeça ou atire nele

PARTE 1

Quando esse mago atacar não atire nele, apenas abaixe-se e deixe-o passar

Subindo pelo palácio você encontra itens importantes. Aqui tem uma vida extra e um recarregador de energia

Continua

DETONADO

MEGA

BUGS BUNNY IN DOUBLE TROUBLE

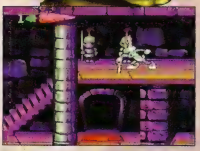
PARTE 3

Espere o momento certo para pular em outro tapete, pois eles duram pouco tempo

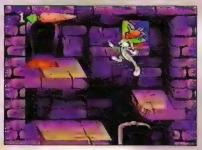
Aqui nesse ponto, use o mago como mola para chegar ao último tapete

Quando encontrar esse inimigo, fique no tapete e atire sem dó para matá-lo

Seguindo as fotos, você vai ver a sequência certa para alcançar a espada sem grandes dificuldades



Passe por esses guardiões correndo com o botão C para fugir do ataque de sua espada



Após pegar a espada você vai parar aqui: prepare-se para enfrentar o chefe da fase

Fuja das bolas de fogo que o dragão solta, quando ele estiver no centro, ataque pelas costas

Depois de matar o dragão, você vai ver esse inimigo. Ataque com a espada ou pule em sua cabeça, sempre tomando cuidado com os barris

FASE 5

HAUNTED HARE

Pegue os livros espalhados pela casa, eles podem ser atirados nos inimigos

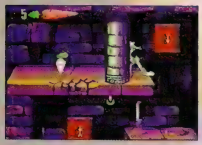
Pegando os corações que essa mulher solta, você enche toda a sua vida

Não tome essa poção: ela o deixará tonto por algum tempo

Ao pegar uma chave, procure abrir uma porta, pois existem muitas chaves durante a fase e você não pode guardá-las

FASE 4

KNIGHTY KNIGHT BUGS

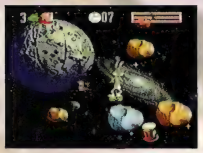


No começo do castelo, suba pela esquerda para encontrar essa vida extra

Acione o laser no momento em que o inimigo passar sobre ele. Quando o médico aparecer, acerte-o pulando em sua cabeça

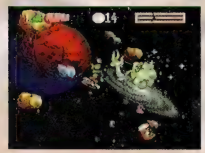
FASE 6

SPACED OUT BUNNY



Desvie dos asteróides marrons e atire nos asteróides azuis para conseguir power-ups

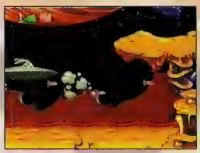
Caso fique sem tiros, pegue as latinhas vermelhas espalhadas pelo espaço



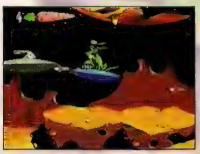
Se esse marciano aparecer, desvie dele e continue atirando nos asteróides azuis

FASE 7

MAD AS A MARS HARE



Fique sempre nesse ponto da tela para ter tempo de desviar dos obstáculos que vão aparecer

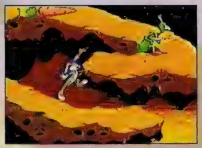


Nunca pare de atirar para matar o inimigo assim que ele aparecer

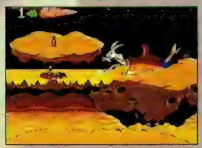
Cuidado com as rochas que caem e com os tiros que saem das montanhas

FASE 8

HAREWAY TO THE STARS

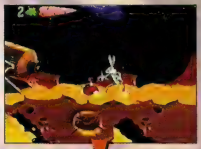


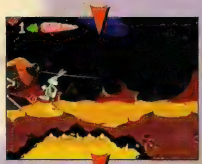
Nessa fase tenha cuidado com os marcianos: eles não vão deixar você em paz

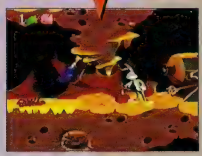


Para completar a fase, é necessário que você acione o switch que se localiza no alto, à esquerda da fase

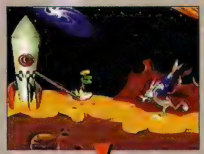
PARTE 2







Na última fase há quatro switchs espalhados. Sua missão é acioná-los e depois matar os marcianos. Aí, é só curtir o fim...



COMPUTER ZONE

DICA: deixe sempre disponível a fabricação de veículos de ataque e defesa. Esses são os principais

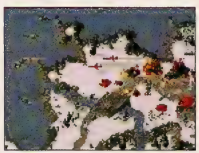
O PERIGO VERMELHO ESTÁ DE VOLTA

Command & Conquer Red Alert é a continuação de um grande sucesso para PC. O nome das duas versões é igual, mas Red Alert é muito mais explosivo e desafiante. Principalmente se jogado em rede (pensando nisso, a Westwood fez um pacote com dois CDs, um para você e outro para seu adversário). O jogo retrata a velha guerra entre capitalistas e socialistas. Os socialistas são os maus da história, invadindo as cidades com seus tanques, enquanto o exército aliado monta suas bases. Todo o jogo é baseado na construção de estruturas que servirão para produzir armamentos e homens para o combate. O segredo é combinar essas estruturas para elaborar armas mais potentes. A estrutura fundamental de sua base será sempre a Construction Yard, que possibilita a produção de outras estruturas. É claro que você não constrói tudo isso do nada. Precisa de grana e, para conseguila, procure ouro em suas terras. Outra dica: produza muitas armas de defesa para assegurar seu campo.

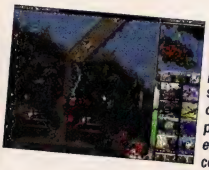
DICA: a Construcion Yard (no canto esquerdo da foto) é sempre a primeira coisa a ser construída, ela dá chance para o resto

ENDEREÇO:
http://www.westwood.com

DICA: o ataque à base inimiga deve ser feito em massa. Caso fracasse, fique pronto para um contra-ataque do inimigo



DICA: os ataques aéreos são muito eficientes, mas os aviões podem ser abatidos com facilidade



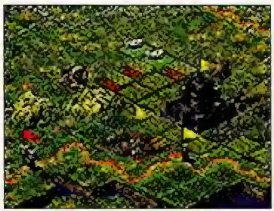
DICA: as pontes são sempre ótimos pontos estratégicos, construa sua base perto de uma

LORDS OF THE REALM II, UM SHOW MEDIEVAL

Lords of the Realm II vai deixar a galera que curtiu **Warcraft II** babando. Você é um dos candidatos à sucessão do trono e participa de uma guerra sangrenta. O aspecto tático é muito mais elaborado que em **Warcraft II**. Administrar o condado é um exercício constante. O trabalho é dividido em ciclos que representam as estações do ano. São esses ciclos que definem quase tudo no jogo como, por exemplo, a melhor época para as plantações. Quanto mais condados você assume, mais difícil fica a administração. Você não precisa se preocupar com o futuro, pois a cada fase tudo começa de novo. Sua maior preocupação é o povo, que deve ser muito e, principalmente, feliz. Se preferir, você pode jogar via rede.

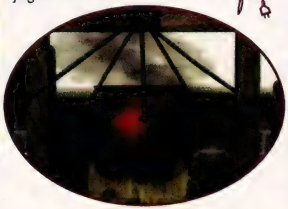
ENDEREÇO:
http://www.sierra.com

DICA:
para invadir uma fortaleza, construa máquinas de guerra pesadas como catapultas ou arietes



DICA: as grandes fortalezas obrigam seus inimigos a possuir um exército mais forte, ganhando um pouco de tempo

fim



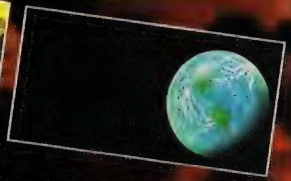
DICA:
não utilize camponeses em seu exército. Para evitar isso, produza uma grande quantidade de armas

Final Stage

32 BITS

POLICENAUTS

Dos mesmos produtores de *Snatcher*, *Policenauts* também se destaca pelo enredo. No final, Jonathan Ingram, derrota seus ex-companheiros da época de policenauts e põe fim ao plano diabólico das organizações Tokugawa, que incluia tráfico e desenvolvimento de drogas e comercialização ilegal de órgãos humanos. Ed Brown, companheiro de Jonathan, consegue a compreensão de seu filho adotivo, que ficou mudo ao ver a morte de seu pai. Jonathan também descobre que Karen Hojyo é, na verdade, sua filha. Conseguiu o dinheiro e o órgão para se curar da grave doença, o motivo pelo qual levou seu pai adotivo a entrar na trama de Tokugawa. Essas atitudes suspeitas levaram Lorraine Hojyo, mãe de Karen, a procurar Jonathan, mas ela foi "apagada" bem rapidinho. Mas tudo isso vem depois de muito quebra-cabeça e mais um monte de tiros.



EPILOGUE
NAUTS

fim

TILT'S GAME LOCADORA

TILT'S 1 Av. do Imigrante Japonês, 93
S.L. Tel. (011) 843 9021

TILT'S 3 Av. Jabaquara, 1469 Lj. 21
Tel. (011) 5583 3468

TILT'S 4 Av. Heitor Penteado, 1928
Tel. (011) 262 0980

TILT'S 5 Pca. da Liberdade, 141 Box 8
Tel. (011) 278 9714 Ramal 338

TILT'S 6 Rua Marselha, 61 - V. Mariana
Tel. (011) 5084 1771

VENDAS E LOCAÇÕES

SALÃO DE JOGOS

32 X
Saturn • 3DO
Master System
P.Station • Neo Geo CD
Nintendo 64 • Mega Drive
Game Boy • Super Nes • PC Engine Playdia • Game Gear • Neo Geo • Jaguar

Nós Falamos a Sua Língua !

GAMES DE ÚLTIMA GERAÇÃO

A Games For Us possui **acervo diferenciado**, **atendimento personalizado**, **cabines com consoles** de última geração e diversos tipos de **promoções**.
Venha conferir !

ART'S GAMES

Locação e Vendas

Tudo para sua locadora com preços imbatíveis

consoles ♦ cd's ♦ cartuchos acessórios

Vendemos para todo o Brasil via sedex, consulte-nos

FONE/FAX (074) 626.2097

SHITAKE Games

Lançamentos exclusivos japoneses e americanos
Linha completa
Locação e Vendas
Consulte-nos! Tel.: (011) 294-8644

BABY - GAMES

VÍDEO-GAMES, FITAS E ACESSÓRIOS EM GERAL
ENVIAMOS PARA TODO BRASIL
LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS
CONSULTE-NOS

(011) 290 0991 681 8119

GAMES GAMES GAMES **TEENPOINT**

Locação e Vendas

Consoles · Cartuchos
CD's · Acessórios
Saturn Play Station · Super Nes
Nintendo Ultra-64

R. Sócrates, 196 - Santo Amaro - SP

(011) TEL **523.4159**

Para anunciar na

SUPER GAMEPOWER

ligue 3061-3644, Ramal 263.

Aí é só DETONAR!!

NIKA'S GAMES

■ VENDE ■ TROCA ■ ALUGA ■ COMPRA

GAMES NOVOS E SEMI-NOVOS

ULTRA 64 ■ PLAYSTATION ■ SEGA SATURN ■ SUPER NESS ■ OUTROS
GAMES ■ FITAS ■ CD'S E ACESSÓRIOS

FONE: (011) 876-9625 / 875-8849
858-3539 / 876-8122 / 875-4396

Play - Games

Tudo para sua locadora com preços imbatíveis.
Consoles, Cartuchos, Cd's, e Acessórios. Linha completa.
Atendemos via sedex p/ todo Brasil
Solicite nossa tabela de preços
Fone/Fax (011) 7806-8872 ou 8870

Franquias disponíveis:
Matriz/Escritório
Fone/Fax (011) 212-9726

Locação e Venda

São Paulo
Aclimação
Av. Aclimação, 239
Tel.:(011)277-6670
Alphaville
Calçada das Magnólias, 57
Tel.:(011)7295-0168
Alto de Pinheiros
R.das Tabocas, 158
Tel.:(011)212-9726
Brooklin
Av.Pe.Antonio J. dos Santos, 1053
Tel.:(011)5506-9690
Campo Belo
R.Pascal,911
Tel.:(011)535-3655

Curitiba-PR
R. Desembargador Otávio do Amaral, 629-Loja 1
Tel.:(041)336-1664

Procure a Loja mais perto de você !

SUPER GAMEPOWER NÃO PERCA!

EDIÇÃO ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO!

SURPRESA! *SGP* FAZ TRÊS ANOS E QUEM GANHA O PRESENTE É VOCÊ!

EM MAIO NAS BANCAS!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Peça os exemplares pelo telefone (011) 868-3038 ou escreva para a Dinap S/A - Caixa Postal 2505. Se preferir, peça ao seu jornaleiro

EDIÇÃO 36

Mortal Kombat Trilogy, Perfect Striker (**Nintendo 64**) Fighters Megamix, The King of Fighters '96 (**Saturn**), MK Trilogy, Toshinden 3 (**P.Station**), Mega Man 8, Tomb Raider (**32 Bits**) Mace, The Dark Ages (**arcade**), Real Bout Fatal Fury Special (**Neo Geo**), Bugs Bunny (**Mega**), Bomberman (**SNes**)

EDIÇÃO 33

MK Trilogy, Super Mario 64 (**Nintendo 64**), Krazy Ivan, Toshinden Ura, (**Saturn**), Die Hard Trilogy, MK Trilogy, Formula 1 (**P.Station**), Casper (**32 bits**), Ultimate MK 3, Mario All Stars (**SNes**), Sonic 3D, Vectorman 2 (**Mega**), X-Men vs. Street Fighter (**arcade**), Samurai Shodown 4 (**Neo Geo**)

EDIÇÃO 35

Mario Kart 64 (**Nintendo 64**), Virtua Cop 2, Sonic 3D Blast, Batman Forever (**Saturn**), Fifa Soccer 97, Rebel Assault 2, NBA in the Zone 2 (**P.Station**), Mega Man 8 (**32 Bits**), Casper, Donkey Kong Country 3 (**SNes**), Gargoyles (**Mega**), Ultimate Mortal Kombat 3 (**Master System**)

EDIÇÃO 32

Wave Race 64 (**Nintendo 64**), Fighting Vipers, Shining Wisdom, Impact Racing (**Saturn**), Crash Bandicoot, Star Gladiator, Final Doom (**P.Station**), Far East of Eden Zero, Kirby Super Star (**SNes**), Ultimate MK 3, NHL 97 (**Mega**), Virtua Fighter 3 (**arcade**) Kizuna Encounter (**Neo Geo**)

EDIÇÃO 34

Killer Instinct Gold (**Nintendo 64**), Mr. Bones, Daytona USA Circuit Edition (**Saturn**), Speed Racer, Destruction Derby 2 (**P.Station**), Tomb Raider (**32 bits**), Donkey Kong Country 3, Street Fighter Alpha 2 (**SNes**), Virtua Fighter 2, Sonic 3D (**Mega**), Samurai Shodown IV (**Neo Geo**)

EDIÇÃO 31

Decathlete, Street Fighter Zero 2, Sonic Wings Special, Loaded (**Saturn**), Crash Bandicoot, Tobal Nº1, Tokyo Highway Battle, Fade to Black (**P.Station**), Star Gladiator (**arcade**) The King of Fighters '96 (**arcade** e **Neo Geo**), Power Rangers Zeo, Tetris Attack, Lufia 2(**SNes**), Champion Soccer (**Mega**)

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Presidente
Richard Civita

SUPER GAMEPOWER

ANO 3 - Nº 37 - ABRIL DE 1997

DIRETORA DE PERIÓDICOS
Vera Helena M. Gomes

DIRETOR EDITORIAL
Ibsen Spartacus Petrópolis

REDAÇÃO
Editor Chefe: Rubem Barros
Editor Assistente: Akira Suzuki
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Assistentes Editoriais: Fabiano Ricardo Ximenes, Raquel Pintam Doutel
Redatora: Ana Luisa Ponsirenas
Consultores: Mauricio Pancheri, Ricardo Ponsirenas (**jogos**), Maximillian Winter (**texto**)
Jornalista Responsável: Daniel dos Santos

COMERCIAL
Gerente: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

ASSINATURAS
Gerente: Vicente Argentino Neto

PUBLICIDADE
Gerente: Reginaldo Andrade
Contatos: Adriana Moya, Fernando Porrino, Mauro C. Sannazzaro

PRODUÇÃO:
Gerente: Sean Ament

Diretor responsável:
João Paulo de Jesus Lopes

Diretoria:
Ibsen Spartacus Petrópolis,
Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda e
Vera Helena M. Gomes

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da NOVA CULTURAL- DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer, Cultura S/A. Matérias de GamePro são publicados sob licença. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 3061-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 3061-3644, ramal 153; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 3061-3644, ramais 263/293/183.

Impressa na Globo Cochrane Gráfica, rua Joana F. Starani, 646, Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações.

Números atrasados (as seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque), ao preço da última edição na banca, mais 30% para despesas de postagem nacionais e manuseio, para despesas de postagem internacionais consultar nossa centro de atendimento, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2505, Osasco, SP, fone (011) 868-3038, fax (011) 868-3018, dinap.no@email.abril.com.br e http://www.dinap.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Diners, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
Para quaisquer informações escreva para Nova Cultural, a/c. Central de Atendimento ao Assinante - Al. Min. Rocha Azevedo, 346 - CEP 01410-901, S. Paulo, SP, ou ligue para (011) 3061-3111 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 853-7392.
A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento do primeiro via de nosso pedido de venda.

IVC

Tenha o Galpão dos Eletrônicos como seu parceiro!
Lançamento simultâneo com o mercado internacional e grandes promoções o ano todo! Melhores Games, atendimento personalizado, diversas formas de pagamento, garantia na hora da compra e muito lucro! Tudo isso somente no Galpão dos Eletrônicos.

Nintendo®
PLAYTRONIC

GALPÃO
DOS ELETRÔNICOS
Quem compra aqui vende mais

Distribuidor Oficial para Vídeo Locadora
Galpão dos Eletrônicos
Rua Norma Pieruccini Giannotti, 327 - Barra Funda - CEP 01137-010 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 826-0022/Fax: (011) 826-1590

The Future Is Now
SNK

RETRO
AVENGERS

NEO GEO

Simplesmente estupendo! O definitivo Real Bout está aqui!

A LENDA DO GUERREIRO VIVE PARA SEMPRE!!

Real Bout
FATAL FURY
SPECIAL®
©SNK 1996

NEO GEO DO BRASIL LTDA. AV. EUCLIDES 56, JABAQUARA, CEP:04326-080, SAO PAULO, SP, BRAZIL TEL:(55)11-5588-2300 FAX:(55)11-5588-2790

RETRO AVENGERS

Retroavengers

Preservando a cultura gamer!

Scans: crimsonphoenix

Edição: anderbass

Revista: evil_arthas

Esse trabalho é gratuito e distribuído de maneira digital na internet.

Se você pagou por ele, foi enganado! Denuncie!

http://retroavengers.blogspot.com.br/

para doações entre em contato através do email retroavengers@gmail.com